NA LUZIE O KONSOLACH PS2 X GAME BOY ADVANCE

Pokémon NA GBA • MGS3 NA E3-PIERWSZE SHOTY

RECENZJE

PS2 Socom: U.S. NS

Resident Evil 0

NBA Street vol. 2

KONKURS!
Wygraj zestaw limitowany
GAMECUBE+ZELDA WW

INDEX 340898 ISSN 1429-172X
PSX
9 771429 172036 06

PSX EXTREME

6.99 w tym 7% VAT

czerwiec 2003
70

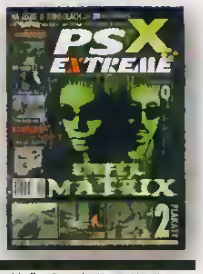
ENTER THE MATRIX

2 PLAKATY

ENTER THE MATRIX COMBO - ZOBACZ FILM, ZAGRAJ W GRĘ I POWIES PLAKAT

PSX EXTREME #70

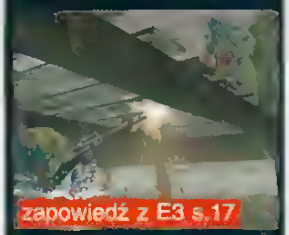
Czerwiec 2003 / PE#70



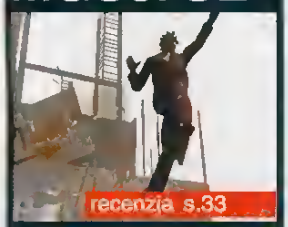
okładka: Enter the Matrix (Atari)

polecamy:

Gran Turismo 4



MGS3: SE



Enter the Matrix

Zelda: Wind Waker

Fable

konkursy:

HC ROOM 86
STWÓRZ REKLAMĘ PE 82
TELEXTREME 72, 74, 77, 79
TURNIEJ EXTREME 2003 76
TWOJA PRZYGODA 41
ROZWIĄZANIE KONKURSU "RAYMAN 3" ... 87

LOADING

Rzasnęły drzwi HIV poszedł wleśnie do domu, odgrazając się ze jeśli do godziny nie podeślę mu „Wstępniaka", to mi coś urwie W trosce o zdrowia zacząłam stawiać pierwsze znaki Zostaliśmy we troja Dochodzi godz dwudziesta druga Loki przygotowuje ostatnie strony, a Kujot nanosi korekty Z "gralni" obok dochodzą dźwięki pozostawionego "na chodzie" MATRIXa Myślę Myślę o ZELDZIE O zielonych łąkach, mrocznych labiryntach, o żeglowaniu Chlip, chlip, że tez Torba musiał juz wziąć jedyny egzemplarz gry do domu Przeglądam czemo-białą makietę bieżącego numeru PE Pomimo małej ilości recenzji, w branży dzieje się wiele ciekawego E3 przyniosło kilka rewelacji, HALO 2, nowy MGS, nowe GRAN TURISMO, a do tego nowa, wspaniała zapowiadająca się konsola przenośnia firmy SONY Czujecie takie samo podniecenie? Nie wiem jak Wy, ale ja w to wchodzę Ktoś dzwoni ( ) Nie lubię gdy na wstępie nie przedstawiacie się strzelając od razu pytaniem "Kto mówi?" A czy to nie je powinienem wiedzieć, kto mówi? A co będzia jak zadzwoni agent z Neo? Albo sam Neo i poprosi o wydostanie go stamtąd Matrix jest wszędzie, a przedstawianie się nic nie kosztuje

Zaglądam ponownie do makiety Hmmm Masa ciekawych zapowiedzi, prerelacja z targów E3, kilka interesujących recenzji, konkurs z nietuzinkową nagrodą, matrixowy plakat, założenia turnieju konsolowego EXTREME 2003, HARDkor, Listy . Mam prawo przypuszczać, ze zapowiada się ciekawy koniec roku Ciekawy - bo wraz ze zbliżającą się obniżką cen konsol, nadchodzi cała plejada wspaniałych tytułów, które – wiem z doświadczenia - pokażą na co tak naprawdę stać obecną generację konsolek Dodatkowo startuje rozgrywka on-line Wypada tylko stwierdzić, ze nadchodzi piękny okres dla Graczy konsolowych! ( ) HIV chyba juz dojechał do domu, bo na ekranie wyskoczyła wiadomość "Sierściuch, dawaj tekst i do budy!" Pełna kulturka Nia mam wyjścia - muszę kończyć (H naraszcie) Zapraszam do przerzucenia strony i zagłębienia się w lekturę.□ [Scienx]

Hardkor

EKRANIK FIRMY JOYTECH DO GC 86
FABLE. FABLE. FABLE... BAJECZNE ZAPOWIEDZI ... 63
MANIPULACJA W ŚWIECIE GIER WIDEO 81
MUZYKA GRACZA 86
N-KLAWE 86
DO GRACZA OLA GRACZY 84
ONIEM MANIAKA 85
RADICAL DREAMERS 85
SZARA STREFA 80
TENCHU NA WESOŁO 86
ZAPRASZAMY DO REKLAMY 82

recenzje

BRIGANDINE 56
CHECKMATE 2 54
FINAL FANTASY TACTICS 56
FRONT MISSION 3 56
INU YASHA 54
KARTIA 56
MOBILE LIGHT FORCE 36
PATRIOTIC PINBALL 54
PINOBEE 54
ROX 54
TACTICS OGRE 56
VANDAL HEARTS 56
VANDAL HEARTS 2 56
VANGUARD BANDITS 56

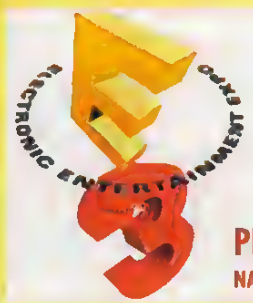
DODONPACHI 36
DOWNTOWN BUN 36
DYNASTY WARRIORS 4 42
ENTER THE MATRIX 33
MOBILE LIGHT FORCE 2 36
NBA STREET VOL. 2 30
SILENT HILL 3 36
SOCOM: U.S. NAVY SEALS 58
TRIBES: AERIAL ASSAULT 58
TWISTED METAL: BLACK ONLINE 57
THE KING OF ROUTE 66 55
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE 24

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT 52
ENTER THE MATRIX 33
GODZILLA. 52
DESERDY ALL MONSTERS MELEE 52
NBA STREET VOL. 2 30
RED FACTION 2 52
STATE OF EMERGENCY 52
THE SIMS 52
UFC: TAPOUT 2 53
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE 24
YAGER 32

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT 52
LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER 38
NBA STREET VOL. 2 30
RESIDENT EVIL ZERO 28
THE SIMS 52
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE 24

BOULDER DASH EX 68
POKEMON 68
SEGA RALLY 69
SPLINTER CELL 69
WINGS 69

OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ KONSOLOWY
EXTREME 2003
OPOLE, 14 CZERWIEC
ZAPRASZAMY NA STRONĘ 76



PRE-RELACJA
NA STRONIE 16

Pita

Ohayō Nippon

czyli pisane po kilku sake...

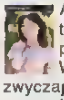
Witam w kolejnym odcinku ON, tym razem o tyle specjalnym, ze znajdującym się po przeciwnej niz zwykle stronie. Z tej tez okazji rytualnemu odstrzałowi poddanych zostało 13 pand, 7 płetwali błękitnych i kot pane Czesia z sąsiedztwa. A my lecimy z koksem.

Były juz kontrolary batuty dyrygenckie, gitary, perkusje, bębny, steppery i inne kije do golfa. Rok 2003 będzie jednak rokiem szkrzypiec. Tak, to nie błąd automatycznej korekty, ale najprawdziwsza prawda (hmmm – kor.). Japońska firma Tomy zapowiedziała wypuszczenie na rynek nowego muzycznego kontrolera pod postecią skrzypiec. Evio, bo tak nazwano to cacko, neszpikowane jest wszelakimi czujnikami, wychwytującymi nawet kąt ułozenia pałeczke na instrumencie. Na specjalnym pokazie Evio zaprezentowano demo wersję gry wykorzystującej ten kontroler.

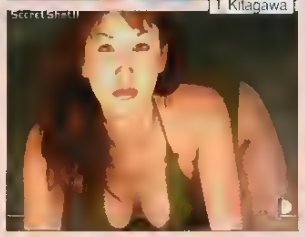
Jak podało Tomy, skrzypce Evio będą sprzedawane jako samodzielne urządzenie do gry z wyjściem AV, z wbudowanymi na stałe 6 utworami muzycznymi oraz możliwością odczytu mini-kaset mieszczących po 10 utworów kazda. Urządzonko ma się pojawić w sklepach 31 lipca i kosztować 7 tys. jenów. Póki co nie wiadomo, czy Evio pojawi się jako kontroler do gry na którejś z dostępnych konsol.

W poprzednim ON pisałem o zerejestrowaniu przez SONY (a dokładniej SCEA) terminu "Shock and awe" ('szok i przerazenie'), który oryginalnie był nazwą jednej z operacji wojskowych w Iraku (precyzyjne naloty bombowo-rakietowe). SONY nie jest juz w posiadaniu praw do tego terminu. SCEI wystosowało specjalne oświedczenie w tej sprawie, w którym między innymi mozemy przeczytać, iz SONY zrezygnowało z tej nazwy ponieważ nie ma zamiaru w jakikolwiek sposób wykorzystywać tragedii ludności w Iraku. Podano tez ze było to samowolne działanie SCEA bez konsultacji z japońską "centralą", więc powzięto stosowne kroki na najwyzszym szczeblu (czyt. kilka osob wysłano do pośredniaka), eby nigdy juz taka sytuacja nie miała miejsca. Tak na marginesie, kiedy tylko Sony pozbyło się prawa do kontrowersyjnego terminu, MIDWAY, które widocznie nie brzydzi się robić kasy na ludzkiej tragedii, w te pędy zerejestrowało osławione juz "Shock and awe" na własny uzytek. Czy to aby koniec...?

Zapewne onentujecie się, ze do tej pory oficjalnie nie odbyła się jakakolwiek premiera Xboxa w Polsce. Podobnie jest z premierą PS2 w Chinach. Tam tez, co rusz opóźniana jest wylądowanie konsolki, i to bynajmniej nie przez epidemię SARS czy brutalne napady Gangu Pana Henie. Sprawa rozbija się częściowo o osławione juz wyrzutnie rakiet oparte na prockach PS2 i inne tego typu piarduty. Chodzi mianowicie o to, ze władze Chińskiej Republiki Ludowej nie mogą się zdecydować czy PS2 to "zastaw do rozrywki", czy urządzenie 'technologicznie wysoko zaawansowane'. Druga opcja bowiem wymaga specjalnych pozwoleń, pieczątek, okulników i innych "auswajsów". No, a wtedy nie kazdy będzie mógł nabyć "prawie wyrzutni rakiet". SONY chciałoby zeby premiera odbyła się w tegoroczne lato lub w najgorszym przypadku - do konca biezącego roku.



A teraz coś dla entuzjastów kobiecych kształtów, którym naprzeciw wyszło Sony Music Japan, a to za sprawą serii MOTION GRAVURE. W dziewięćdziesięciu krótkich słowach jest no zwyczajny slideshow z ładnymi paniami, tyle ze poszczególne fotografie płynnie "morphują" jedne w drugą. Do wyboru mamy opcję automorphingu lub starowanie manualnego (od nas zalezy czy obraz morphuje „do przodu" lub "do tyłu"). W obu przypadkach mamy dodatkowo możliwość zoomowenie i włączania stop klatki. Seria składa się z czterech części (3 800 jenów za sztukę), a kazda z nich poświecone jest innej niewieście (Megumi, Harumi Nemoto, Hiroko Mori, Tomomi Kitegawa). Bardzo zastanawiająca jest jadne rzecz w czasie podziwiania pań na ekranach swoich TV mozna skorzystać z "kwadretu" na padzie, jego ciągłe trzymanie powoduje niezwykle silne wibrowanie pada. Aeaa, ze niby masaz szyi...?



W chwili kiedy to czytacie, Gracze w odcieniu yellow' mają mozliwość zakupienia nowej wersji konsolki PS2. Nie jest to jednak jek dotychczas wersje z kosmetycznymi zmianami w płycie głównej, tym razem zmiany są o wiele bardziej rozległe. SCPH-50000 (bo takie oznaczenie otrzymała konsola) oferuje mozliwość odczytu płyt negranych w standerdzie DVD-RW oraz bejer w postaci Progressive Scan przy odtwarzaniu DVD. Co ciekawe, konsole jest o 30% cichsza od swych poprzedniczek, a to za sprawą zastosowania wiatraczków nowego typu. Co niektórych Graczy moze zasmucić fakt, ze od tego modelu SONY rezygnuje z portu i-Link (albo jak kto woli FireWire). Firma krok swój uzesadnia tym, że główny nacisk stawia na rozgrywkę on-line (czyt. kupujecie terez nasze modemy, koniec z graniem po kabelku.) i taki port jest zbędny. Zapowiedziano także nową wersję pilota zdalnego sterowania, wyposazonego dodatkowo w mozliwość zdalnego otwiarania/zamykania tacki oraz włączania i wyłączania PS2. Pilot współpracuje z - uwaga - wbudowanym w konsolkę portem podczerwieni. Nowe PS2 będzia kosztować 25 000 jenów (okolica 200$, a więc znośnie biorąc pod uwagę zaimplementowane zmiany). Premiery SCPH-50000 poza Japonią nalezy się spodziewać, jak głosi oficjalne stanowisko, "jakiś czas po japońskiej premierze". Istnieje jednak mozliwość ze do Europy trafi jeszcze nowsza i bardziej zaawansowana technologicznie wersja. Czarnulki SONY ujawniło bowiem, ze ma zamiar połączyć w jeden chip jednostkę centralną (CPU) i procesor graficzny. Kombinacja Emotione Engine i procka graficznego jest mozliwa dzięki 90-nanometrowej technologii DRAM, operacja zapewni mniejszy pobór mocy i - co wazne - będzie zdecydowanie tańsza w produkcji. SONY zapowiedziało, ze w ciągu szesciu miesięcy ma zamiar zostawić daleko z tyłu innych producentów elementów półprzewodnikowych, gdyz nowa technologia pozwala uzyskać az 53,5 miliona tranzystorów w jednych chipie, i to przy bardzo niskich kosztach produkcji (ze którą będzie odpowiedzialna Toshiba). My tez się cieszymy, bo to kolejna szansa na obnizkę cen "drugiego peesa".

Ostatnio bardzo modne jest w Japonii wszelakie łączenie się, przejmowanie, kupowanie i inne takie jeśli chodzi o największe firmy w branzy rozrywki elektronicznej. Na początku kwietnia zaczęto spekulować na temat fuzji dwoch gigantow. NAMCO i SEGI (który to juz raz?). W połowie kwietnia pojawiło się juz oficjalne stanowisko NAMCO, które potwierdziło, ze jest zainteresowane połączeniem z SEGĄ. Z kolei włodarze SEGI oswiadczyli, ze póki co planują połączenia z Sammy, potentatem na rynku automatow do pachinko (dla niewtajemniczonych: to takie spadające metalowe kuleczki, które trzeba łapać lub skierowywać do okreslonych łóz lub kieszeni). Kilka dni później zarówno SEGA jak i NAMCO potwierdziły rozmowy dotyczące "zacieśnienia dotychczasowej współpracy, w tym i mozliwosci połączenia obu firm". Pojawiła się ewentualność, ze SEGA wchłonie Sammy, by następnie połączyć się z NAMCO. Na chwilę obecną taki scenariusz jest jednak wykluczony. Dnia 8 maja NAMCO ogłosiło, ze ze względu na to, iz SEGA nie udzieliła żadnej odpowiedzi w sprawie fuzji, zrywa wszelakie negocjacje. Tegoz samego dnia SEGA podała do wiadomości publicznej, ze zrywa rozmowy z Sammy, które innymi słowy zostało na lodzie.

Pora na popierdółowatą popierdółę, a będzie nią THE MENKYO SHUTOKU SIMULATION od NATSUME. Tych, którzy myślą ze to jakiś symulator oranzady w proszku, muszę rozczerować. TMSS to wirtualny kurs prawa jazdy - i to potrektowany całkiem serio. Mamy tu wykłady teoretyczne, zajęcia praktyczne na placu manewrowym, a wszystko zwieńczone jest egzaminem (oczywiście wirtualnym.) w ośrodku szkolenia. Po nim Grecz otrzymuje prawo jazdy i moze hasać po mieście. Ale zdanie egzaminu nie jest łatwą sztuką (składa się on z 50 pytań, dopuszczalne jest 5 błędów), warto więc postudiować przepisy w domu lub w każdym momencie poćwiczyć na placu jazdę skuterkiem, motocyklem, motocyklem sportowym lub samochodem. W piarwszym tygodniu sprzedazy grę zakupiło 2195 kandydetów na wirtualnego kierowcę (dało to jej 44 miejsce w rankingu Dengeki), buląc po 2 tys. jenów każdy.

I to byłoby na tyle. Do zobaczyske za miesiąc. Pa(rap)pa □

LOKI

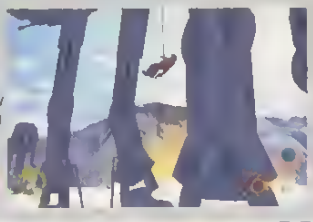
P.S. Ze względu na ogrom informacji ranking gier wg Dangeki pojawi się w następnym numerze i obejmie dwa razy większy okres czasowy.

www.ohayo nippon.prv.pl

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Producent: LUCASARTS
Data wydania: IV KWARTAŁ 2003

Jakiś czas temu, gdy najwyższą formą życia na ziemi był pantofelek, a na mnia wołano Shivuś, objawiła się na rynku - pod postacią jednego z tytułów startowych na GCN-a - gra utrzymana w klimatach „Gwiezdnych Wojen" STAR WARS ROGUE SQUADRON II ROGUE LEADER, bo o niej mowa, była swoistym pokazem technicznych możliwości nowej konsoli N - niezłym, choć bez specjalnych fajerwerków. Trzecia część to kolejny powrót na planetę Hoth i nie bez powodu. FACTOR 5 (dev) wdraża kilka zupełnia nowych pomysłów, których nigdy wcześniej w tej serii nie było - ze zdjęć łatwo wywnioskować, za będzie np możliwość opuszczenia pojazdu. Pobiegamy zatem nieco w trybie TPP, w powietrzu ześ doszukać się można małych analogii z grami spod znaku PANZER DRAGOON. Wprowadzono zbliżony motyw z namierzaniem całej grupy wrogich jednostek - przytrzymując jeden z przycisków - i wystrzeliwaniem całej serii zwalniając później klawisz. Sprawdzi się bankowo.



Kolejnym ciekawym posunięciem autorów jest udostępnienie trybu co-operative dla dwóch Graczy. Szczegółów niestety brak. Osobną bajkę stanowi wykonanie REBEL STRIKE, które już na pierwszych udostępnionych zdjęciach miłe łechta ego posiadaczy Cube'ów. Podbito minimalnie rozdzielczość, tekstury są dużo konkretniejsze, nia objęli się również chłopcy odpowiedzialni za efekty świetlne, motywy z płonącymi drzewami w lesie, kiedy pędzisz z niebotyczną szybkością, coś więcej niż "robią". Rewelacja! [shiva]

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. pLaYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	www.Gameroakings.com	www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME	
„Mask: Infection	PS2	77,6%	7,0	6,5	7+	
007 Nightfire	GBA	71,5%	-	6,5	7-	
Amplitude	PS2	88,4%	8,0	8,3	8-	
Ape Escape	PS2	61,2%	-	-	7-	
Breath of Fire: Dragon Quarter	PS2	61,1%	6,0	6,2	6+	
Chaos Legion	PS2	-	-	-	6	
Clock Tower 3	PS2	72,3%	7,3	7,7	8+	
Crimson Sea	XBOX	78,0%	7,5	8,1	8-	
Dark Cloud 2	PS2	89,0%	8,0	8,8	8+	
Def Jam Vendetta	GCN	83,2%	8,4	8,8	8+	
Def Jam Vendetta	PS2	83,3%	8,4	8,6	8+	
Goshin The Giant	GCN	89,2%	-	8,0	8	
Everblue 2	PS2	58,0%	6,1	6,7	6	
Final Fantasy Origins	PSX	70,5%	7,0	8,0	8	
Galerians: ASH	PS2	55,0%	2,0	4,4	5-	
GT3 Advance: Pro Concept Racing	GBA	72,0%	6,1	6,5	7-	
Indiana Jones And The Emperor's Tomb	XBOX	77,6%	6,0	6,1	6+	
ISS3	PS2	61,6%	-	-	6	
Jurassic Park: Operation Genesis	PS2	74,0%	7,0	5,0	7	
Jurassic Park: Operation Genesis	XBOX	71,1%	7,0	5,0	7	
Kung-Fu Chaan	XBOX	75,0%	6,0	8,3	7-	
Mercedes-Benz World Racing	XBOX	67,2%	4,0	7,0	6	
Metal Gear Solid 2: Substance	PS2	88,0%	7,0	8,1	8	
Metal Gear Solid 2: Substance	XBOX	87,1%	8,7	8,0	9-	
Metroid Prime	GCN	90,0%	8,7	8,5	9+	
Midnight Club 2	PS2	88,2%	7,3	8,1	8+	
Moto GP 3	PS2	78,3%	8,2	8,5	7+	
Moto Racer Advance	GBA	84,0%	-	8,0	8-	
Nightcaster 2: Equinox	XBOX	48,0%	1,0	3,7	3-	
Pacific Theater of Operations IV	PS2	67,0%	6,0	-	6+	
Piglet's Big Game	PS2	-	7,5	8,5	9+	
Pride FC: Fighting Championship	PS2	74,5%	8,1	8,0	8	
Primal	PS2	70,3%	7,0	6,0	6	
Racing Evoluzione	XBOX	70,7%	7,2	7,8	8+	
Rayman 3: Hoodlum Havoc	GCN	80,2%	8,1	8,0	8+	
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PS2	79,0%	7,0	8,0	8	
Roller Coaster Tycoon	XBOX	70,0%	7,5	6,0	6	
SSX Tricky	GBA	83,2%	7,0	6,5	6+	
Super Monkey Ball	GCN	86,1%	8,0	8,3	7+	
Super Puzzle Fighter II Turbo	GBA	84,5%	7,7	8,0	8	
Superman: The Man of Steel	XBOX	45,1%	8,4	4,7	4	
Tao Feng: Fist of The Lotus	XBOX	67,0%	6,4	8,7	6	
Tenchu: Wrath of Heaven	PS2	80,0%	8,3	8,5	9-	
The Legend of Zelda: The Wind Waker	GCN	96,1%	8,3	8,6	8+	
The Lost Vikings	GBA	78,0%	7,1	8,5	8+	
Tonjam & Earl III: Mission To Earth	XBOX	71,0%	8,0	8,3	6	
Tom Clancy's Splinter Cell	GCN	88,3%	8,4	8,1	8+	
Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	89,0%	8,4	8,1	8+	
Tomb Raider: The Prophecy	GBA	65,2%	-	-	6+	
Treasure Planet	PS2	64,7%	6,5	4,0	7	
V-Rally 3	XBOX	70,4%	8,2	-	8	
Xenosaga: Episode 1	PS2	89,0%	8,1	8,0	8	
Zone of The Enders: The 2nd Runner	PS2	85,2%	5,0	8,0	8+	

W wersji PAL ostatnio pojawiły się:
PS2: BLOODGAYNE, DEVIL MAY CRY 2, GUNGRAVE, MIDNIGHT CLUB 2
Xbox: BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE, BLOODRAYNE, PANZER DRAGOON ORTA, SHENMUE II GC: BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE, GUNNOUT 2, CONFLICT: DESERT STORM, VEXX

PlayStation.2 X XBOX GAMECUBE PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY Dreamcast
ŚWIAT GIER BALTIX
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole
SPRZEDAŻ RATALNA
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14

konsolowiec

Tradycyjnie Szarak dostał kilka szpili, część spośród których redakcyjny gad naczelny określił jako nawet w miarę zjadliwe. Posiadacze Next-Genów teraz dziwnie się uśmiechają, ciekawe czemu? Hmm, ile można szarpać w starsze pazycje, choćby nie wiem jak cudne, para na przesiadkę! Na szczęście ceny ciągle spadają.

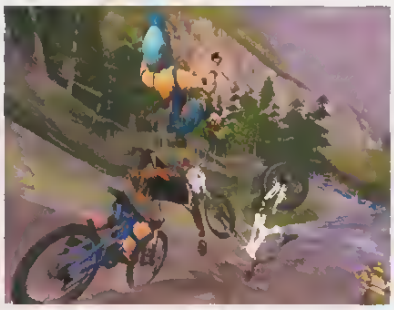
Heuwe: Nie żałuję wszystkich wspaniałych chwil spędzonych przed poczciwym Szaraczkiem i z pewnością będę o nich opowiadał swoim dzieciom. Spis moich ulubionych tytułów podzieliłem na trzy części 1 - 4 absolutne megahity, w które gram do dziś, 5 - 20 świetne gry, 21 - 25 gry które mogą się innym nie spodobać, ale je bawiłem się przy nich świetnie □

1. ISS Pro Evolution 1
2. Gran Tunsmo 2
3. Destruction Derby 1, 2
4. MK Trilogy
5. pozostałe ISS-y
6. Metal Gear Solid
7. Resident Evil 2, 1
8. Silent Hill
9. Rogue Trip
10. Vigilante 8
11. Twisted Metal 2
12. Toca 3, 2, 1
13. Oddworld 1, 2
14. Grend Theft Auto 1, 2
15. Soul Blade
16. Metal Slug 1, X
17. WipeOut
18. Soviet/Nuclear Strike
19. Rayman
20. Driver
21. Earthworm Jim 2
22. Bust-a-Move 2
23. NHL '98
24. WWF Wrestlemenie
25. Pandemonium!

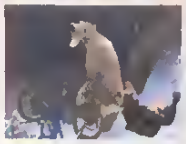
Z górki... Jawor już czeka i macha z dołu

Downhill Domination

Zjazd rowerowy to młode dyscypline kolarstwa MTB, w Polsce oficjalnie uznana zaledwie przed czterema laty - zdobyła już sobie jednak na świecie na tyle dużą popularność, że EA szykuje efektowną wersję elektroniczną. Efektowną, bo w żadnej innej grze podejmującej intrygujący temat dwóch pedałów tak kapitalnie nie oddano dynamiki jazdy - pędząc w dół, nieraz z prędkością bliską 40-50 km/h, przy ultra-płynnej animacji niemal sugestywnie czujesz na twarzy podmuchy wiatru. Bez dwóch zdań to najmocniejszy punkt DOWNHILL DOMINATION. Dalej jest system trików - w momencie każdego "zawiśnięcie" w powietrzu czesać można i trzeba stosowne kombinacje, nabijając w ten sposób pasek zwiększający prędkość. Sterowenie bardzo zbliżone do tego z serii SSX. Rozgrywka nabiera dodatkowych rumieńców dzięki częstym przepychankom między zawodnikami - a ściga się ich na jednej trasie maksimum ośmiu - realizowanych za pomocą solidnego uderzeniem z piąchy lub buta. Jednocześnie w trakcie jazdy dochodzi odkrywanie i skuteczne stosowanie wpakowanych gęsto skrótów. Tryby Free Ride, czyli klasyka w zapoznewaniu się z tresami, Technical Downhill, oparty na specjalnych



zadaniach do zaliczenia, Mountain Cross (mistrzostwa na zasadzie zmagań z 14 autentycznymi kozekami w tej dyscyplinie, wszystko na licencji) i wreszcie kariera oraz trening. Co się niebywale podoba, to tresy. Różne rejony świata, podział na dwie grupy góry i obszary zurbanizowane. Do tego dochodzą zmienne warunki pogodowe (deszcz, wiatr, śnieg), wymuszające różny styl pomykania, jak również przeszkody w postaci np. wyskakującego nagle na trasę grizzly, zasuwających po etoku śnieżnych pługów, przechodniów w mieście czy

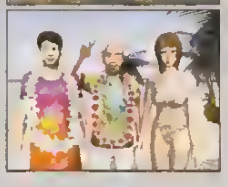


zwykłych głazów i kamieni. Na koniec szepnę jeszcze, że DD tworzy ekipa INCOG, znana ostatnimi czasy z TWISTED METAL BLACK oraz niedawno wydanego WAR OF THE MONSTERS - wszystkie tytuły pracują na tym samym silniku, więc na graficzne odpały nie ma się co szykować. Bardziej na rozgrywkę i dające mocno po oczach 60 FPS-ów □ [shiva]

Piguła...

Świetny przy tym trochę niedoceniany HEADHUNTER (DC, PS2) oficjalnie zapowiedziany został w formie kontynuacji na koniec bieżącego roku - w wersjach PS2 oraz Xbox. Podtytuł REDEMPTION i ponownie w roli głównej charyzmatyczny Jack Wade który nieco się postarzał - to raz, dwa - dalej walczy z szumowinami świata przestępczego, tyle że tym razem w niedalekiej przyszłości (wydarzenia 20 lat po tych z "jedynki") SEGA pokaże ten tytuł na targach E3, zapraszam po świeże informacje oraz zdjęcia do pre-relacji z targow. [shi]

Druga część latania i bzykania (hmm...) komarem, czyli MISTER MOSQUITO 2 jest już w fazie produkcji. Motyw niezły, bo tym razem akcja gry przeniosła nas na Hawaje, gdzie kąsać będziemy głównie po tamtejszych plażach roznegliżowanych wczasowiczów. W Japonii premiera jeszcze w tym roku, na razie nie potwierdzono niestety wersji na USA lub Europę. [shi]



Jedno z największych zboczeń amerykańskiego rynku gier komputerowych, gra DEER HUNTER, ukaże się także na konsolach - wybór padł na PS2. Wydawcą został INFOGRAMES, które właśnie - co ogłoszono podczas jednej z konferencji prasowych tuż przed E3 - zmieniło oficjalnie nazwę na ATARI, do której to marki posiadali od pewnego czasu wykupione za grosze prawa. Czym jest DEER HUNTER? Zostajesz myśliwym, polującym na różnego rodzaju zwierzynę leśną. W praktyce wygląda to tak, że poł godziny obserwujesz przez lornetkę beznadziejnie graficznie wykonaną okolicę, po czym gdy tylko jakieś zwierzę się pojawi podchodzisz do niego przez kilka sekund cichaczem i strzelasz. Nie pytaj o co w tym chodzi bo sam nie wiem, w każdym razie w USA (i dzięki Bogu tylko w USA) komputerowe gry z tej serii są notorycznie na pierwszych miejscach list sprzedazy, zaraz obok Simsów. Premiera z końcem roku. [shi]

CAPCOM pracuje już nad MAXIMO VS ARMY OF ZIN sequelem MAXIMO GHOST TO GLORY. Podobnie jak poprzedniczka, gra w dużej mierze bazuje na pomyśle i rozgrywce starego Ghost n Goblins - jednym słowem platformer z dużą ilością akcji i "machania mieczykiem". Rozbudowaniu ulegną przede wszystkim mapy, zwiększona też zostanie ilość postaci/obiektów na ekranie. Graficznie dużych zmian nie widać - zastosowano dokładnie ten sam silnik - uwagę zwracają tu jedynie konkretniejsze jakościowo efekty świetlne oraz sylwetka głównego bohatera, zbudowana z wyraźnie większej liczby polygonów. Premiera w IV kwartale 2003. [shi]

konsolo-METR

Miesiąc nie obfitował w nadmiar nowych gier, z których większość i tak pojawiła się w formacie multiplotformowym. Z małym, pięknym wyjątkiem w postaci SILENT HILL 3. Jeszcze przed E3 jasne było, że najwięcej głośnych tytułów po raz kolejny zgromadzi na targach sprzęcicho SONY.

SONY po raz kolejny odgraża się, jak potężnej mocy doświadczymy dzięki układom zastosowanym w PlayStation 3. Padło tym razem trochę konkretnych liczb: japoński gigant przeznacza sumę 1,6 miliarda dolarów na wszelakie inwestycje związane ze stworzeniem nowych technologii. Większość z tych pieniędzy pochłaniają prace nad "The Cell", procesorem-sercem w PS3, tworzonym wspólnie przez SONY, Toshibę oraz IBM-a, a także budowę nowej fabryki nieopodal Nagasaki (Japonia), w której m.in. właśnie "The Cell" będzie produkowany. Sporo kasy, warto jednak dla porównania zauważyć, że MICROSOFT na sam rozwój systemu sieciowego Xbox Live! przeznaczył "niewiele" mniej, równy miliard $. [shi]

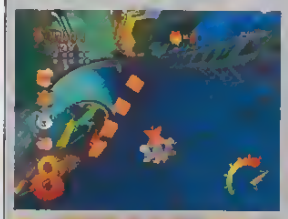
GRAN TURISMO 4 w grywalnej wersji podczas targów E3 - na samą myśl można dostać zawału. Jako przedsmak tego wydarzenia POLYPHONY karmi wciąż niepotwierdzonymi do końca informacjami o blisko dwóch tysiącach samochodów dostępnych w grze i równie zawrotnej liczbie stu tras. Pytanie tylko, ile z nich będzie niemal identycznymi wariacjami głównych odpowiedników (lustrzane odbicia, te same trasy tylko o różnej porze dnia i nocy, ten sam model fury różniący się np. jedynie naklejkami na zderzaku). [shi]

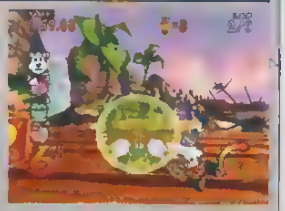
Sequel CTR – szybki, ładny, zakręcony...

Crash Nitro Kart

GAME BOY ADVANCE

A jednak! !!!HHHAAAA! Oficjalnie poinformowano, iż prace nad sequelem CRASH TEAM RACING (PSX) trwają! I jak tu się nie cieszyć ? Jeśli gra będzie tak dobra, jak pierwowzor, to szykuje się ostre ściganie. Zaanonsowany na ostatni kwartał br., tytuł trafi na wszystkie platformy next-genowe oraz GBA. Grę tworzy team VICARIOUS VISIONS odpowiadzilny za popełnienia CRASH BANDICOOT THE HUGE ADVENTURE oraz CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED ( ). Tym razem fabuła traktować będzie o porwaniu Crasha przez bezlitosnego Cesarza Velo. Przymuszony do brania udziału w wyścigach, Crash ocali przy okazji Ziemię. Bla, bla (.) Garść statystyk: dostępne będą wszystkie postacie z uniwersum CB, 17 totalnie zakręconych tras w 4 środowiskach (dżungla, aktywne wulkany, futurystyczne miasta oraz porty kosmiczne). Developer zapewnia, iż przygotuje wystarczająco wiele niespodzianek, aby pojedynczego Grecza przykuć do konsoli na długie godziny: tryby Adventure, Arcade oraz Time Trial stanowić będą gratkę dla wielbicieli dobrej zabawy i szlifowania czasów. Z kolei w trybie Multiplayer będzie mogło szaleć do 8 Graczy jednocześnie, co prawdopodobnie sprawi, iż CRASH NITRO KART osiągnie status wyśmienitej party-game. Oprawa graficzna bardzo ładna (design torów budzi raspekt), aczkolwiek nie ma mowy o pojazdach rodem z serii GT,) Tak czy siak – warto czekać. Infantylny, ale rajcujący tytuł ☐ [hiv]





Producent: VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Data wydania: IV KWARTAŁ 2003

Piguła... krótko i na temat

Oto wyniki uzyskane przez SONY w zakończonym niedawno roku fiskalnym, zamykającym się w Japonii okresem od 1 kwietnia 2002 do 31 marca 2003. W ciągu tych dwunastu miesięcy sprzedano na całym świecie 22,550,000 egzemplarzy PlayStation 2 (w roku ubiegłym 18,070,000), a ogólna liczba sprzedanych konsol od momentu jej premiery wynosi już 51,200,000 sztuk. Dzieląc to na kontynenty: 22,210,000 w Ameryce Płn., 16,290,000 w Europie i 12,700,000 w Japonii. Poprawienie rekordu ponad 80 mln. opchniętych PSX'ów, który wydawał się nie do powtórzenia, jest coraz bardziej realne. [shi]

Blisko dwa miliony sztuk w ciągu miesiąca od premiery, taki wynik sprzedaży odnotowało SQUARE ENIX w przypadku FINAL FANTASY X-2. Małe, żółte ludki dosłownie rzuciły się na kolejną część serii, toteż w niektórych sklepach szybko po prostu jej zabrakło. Europa oraz Stany wciąż czekają na ogólnie zrozumiałą wersję, a sądząc po ilości zamówień przedpremierowych (już kilkaset tysięcy sztuk) także i tutaj SQUARE ENIX solidnie zapełni bankowe konto. [shi]

SONY stanowczo zaprzeczyło, jakoby były plany wypuszczenia na rynek drugiej części ICO, co argumentowano katastrofalnie niskimi wynikami sprzedaży tej ostatniej - zaledwie kilkadziesiąt tysięcy sztuk. To niebywałe, ale tak fantastyczna i oryginalna gra znalazła mniej nabywców, niż np. dowolny shit z serii ARMY MEN ze znieczkiem 3DO. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują jednak, że dostaniemy sequel - gra miała by się nazywać NICO. Oby! [shi]

Jak podaje agencja Reutera, kiepskie wyniki finansowe za ubiegły rok fiskalny zmusiły CAPCOM do wstrzymania prac nad blisko dwudziestoma nowymi grami. Liczba to spora, przy czym tylko z pozoru - nie stanowi nawet jednej piątej wszystkich produkcji szykowanych na najbliższe dwa lata (w fazie developingu mają w chwili obecnej blisko dziewięćdziesiąt tytułów). Powodem cięć jest słabsza niż się spodziewano sprzedaż flagowych tytułów firmy, m.in. DEVIL MAY CRY 2, które rozeszło się jak na razie z zakładanych 1,7 mln. w "tylko" 1,4 mln. egzemplarzy, czy choćby RESIDENT EVIL 0 (1,1 mln. przy szacowanych 1,4 mln. sztuk). [shi]

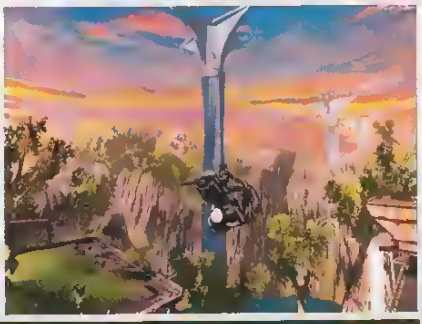
Oficjalnie potwierdzono fakt rozpoczęcia developingu DARK CLOUD 3. W najnowszej odsłonie serii nacisk położony ma zostać głównie na klimat - znacznie bardziej mroczny niż w dwóch poprzednich częściach, ponadto gra wg słów głównego designera, Akihiro Hino, dostanie mniej zakręconą i bardziej spójną fabułę. Ale sprawdzimy to dopiero w 2004 roku. [shi]

Oto pierwsze zdjęcia z drugiej części platformera RATCHET & CLANK, oficjalnie przedstawionego tuż przed targami E3 pod nazwą RATCHET 2: GOING COMMANDO. Jakaś moda na wyrzucanie z tytułu jednego z bohaterów - najpierw Daxter, teraz Clank. Przynajmniej w USA, bo PAL-owa wersja ukaże się jako R&C2. Garść faktów: dwudziestka zupełnie nowych planet do zaliczenia, podobna liczba w temacie broni a do tego blisko 50 kolejnych gadżetów i usprawniony system upgrade'u u poziomu doświadczenie bohatera. Podtytuł GOING COMMANDO

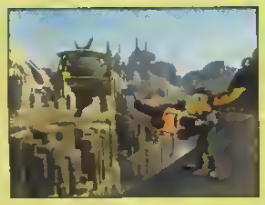
Konkurencja dla HALO, w ujęciu TPP

Black 9

Co może powstać z połączenia kilku gatunków gier, takich jak RPG, Thirst Person Shooter s-f z rozmachem na skalę UNREAL CHAMPIONSHIP? Jeśli dodać do tego, iż fabuła ma być niezwykle wciągające, zwinnie prowedzić Gracza przez sciezkę gry, przewidywana ambitne tryby multiplayerowa, to... Juz teraz „mówi się" o czymś na wzór nastepcy HALO. Niesmieło, ale coraz bardziej. I jeśli choć po trosza spełnią się owa pobozne życzanie – będziemy mieć do czynienia z grą nietuzinkową. Akcja przeniesia Cię w rok 2081 – nie będzie Apokalipsy (ta nadajdzie w konkurencyjnych tytułach), nie będzie III wojny światowa (niemodne), nia będzie cyberpunkowej rzeczywistości. Zamiast tego – świat opanowany przez ogromne koncerny cybernetyczne. BLACK 9 pozwoli Graczowi na sporą swobodę w temecie rozwijania umiejętnosci postaci, docalowo będzie mozna ewoluować w 4 „kłarunkach" żołnierz, złodziej, haker, magik. Nie zrozum mnie źle – to nie będzie typowa gra RPG, w której z ręcznikiem na głowia i przebrany w kimono będziesz pozować na czarodzieja, siając do smoków z fireballów – o nie! Nawet jeśli nastawisz się na profesję żołnierza, nie będziasz zmuszony wgniatać kazdego napotkanego przeciwnika w glebę, spiuwając z pogardą na zbezczeszczona zwłoki, a zamiast tego – podrasować zdolności hakerskie orez szarpnąć się na stosowny upgrade. Z drugiej strony – po ukończeniu każdago poziomu Twoja statystyki będą rosły... Będzie masa strzelania – to jest pewne. Uzbrojenie budzi respekt: pistolaty, strzelby, karabiny maszynowe, granaty, miny, „paczuszki-niespodzianki" (łącznia ok. 20 zabawek). Warto odnotować fakt, za nie zabraknia snajperski – w takim przypadku, oczywiscia, zabawisz się w egzekucję z widoku FPP. Nie zebranie również mozliwości kierowania przejętymi pojazdami (również coś a'la jet-pack przypominający lotnię, łącznie zaimplamentowanych zostanie do 8 meszynek). Huh, teraz to brzmi jak HALO pełną gębą, nieprawdaz? BLACK 9 w wersji na X-a będzie czerpać garściami z dobrodziejstw systemu Xbox Live! - developar (TALDREN) obiecuje ciekawy tryby kooperacyjny (niczym w HALO, da możliwość przejścia gry wespół z towarzyszem – wow!), nie zabreknie również typowaj multiplayarowej jatki dla 16 Graczy. Co ciekawe, w multiplayerowych potyczkach pojawią się normalnie nie dostępne gadzety (min pojazdy). (...) Oprawa graficzne stoi na mało powiedzieć zadowalejącym poziomie, jednak w tym przypadku shoty to za mało, aby otwarcie spekulować. Podsumowując, już teraz pragnę ponarzekać na fakt, iz nic nie wiadomo ne tamat widoku FPP – bez tego czynnika gra straci sporo z oblecującego klimatu (kolejna MDK?). I nawet jaśli nie będzie to kolejne HALO – warto ten tytuł zapamiętać. Szczegóły poznamy niedługo – pod koniec br.□ [hiv]



ma z tym ostetnim nieco wspólnego - grę zaczniemy bowiem Ratchetem ubranym we wdzianko komandosa któremozna rozbudować/usprawnić o pięć poziomow. Na koniec dodam, ze piarwsze część gry sprzedała się na całym



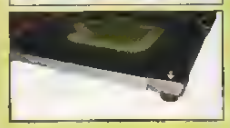
świecie w liczbie 1,7 mln egzemplarzy. Premiera "dwójki" w listopadzie [shi]

Powstanie szósta część MORTAL KOMBAT, w dodatku ukierunkowana na motyw zabawy przez sieć. Ojciec serii, Ed Boon, zdredził na razie tylko tyle ze gra pisana jest od nowa, z koler MIDWAY (wydawca) planuje ją wrzucić na rynek nie wcześniej niż jesienią 2004 roku [shi]

Niestety ciągłym opóźnieniom ulega data premiery nowego TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS. Gre pierwotnie zadebutować powinna była z końcem ubiegłego roku, tymczesem EDIOS od tego czasu wypuściło kilka nowych zdjęć, nieco nic nie znoczących informacji i tyle. Na dzień dzisiejszy wydawca informuja, że kolejne przygody Lary trafią do sklepów w czerwcu, przy czym na oficjalnej stronie developera, CORE DESIGN, jest notka mówiąca o IV kwartale 2003. Kto ma rację ? [shi]

Również ACTIVISION chce mieć swój udział w podziale zysków, płynących ostatnimi czasy tak ochoczo z wyraźnie rosnącej sprzedaży konsolowych strzelanin FPP - gatunku bądź co bądź jeszcze dwa czy trzy lata temu średnio na rynku gier wideo popularnego. Amerykański wydawca zapowiedział właśnie całą serię gier w takich klimatach, z której każde część bazować będzie na tytule CALL OF DUTY, umożliwiając udział w większości ze słynnych konfliktów XX wieku. Na dobry początek wrzuceni zostaniemy w wir zmagań II wojny światowej, gdzie jako amerykański spadochroniarz, brytyjski komandos lub piechur armii radzieckiej walczyć Ci przyjdzie na froncie w rzeczywistych, opartych na faktach kampaniach. Zdjęć chwilowo brak, gra śmiga na zmodernizowanym silniku trzeciego QUAKE a, w sklepach zaś dostępna będzie najwcześniej od listopada. [shi]

Jeśli chciałbyś poczuć prawdziwą moc płynącą z zabawy np. w serię DANCE DANCE REVOLUTION, zainteresuj się nowym produktem firmy Logic3. Oto "mata" do gier muzycznych, zbudowana na wzór tych z salonów arcade - wykonana z metalu oraz super wytrzymałego, przezroczystego tworzywa. Strzałki są podswietlane i zapalają po każdym trafieniu w przycisk, całość zaś doskonale trzyma się podłogi - stabilność zapewnia tu kilkadziesiąt gumowych przyssawek umocowanych od spodu. Sprzęcho współpracuje z konsolami PSX oraz PS2 w Wielkiej Brytanii kosztuje równowartość ok. 120 funtów, czyli w przeliczeniu na złotówki grubo ponad 700 złotych. Cena "trochę" obstrakcyjna, ale szczęśliwi posiadacze mowią, ze warto . [shi]



SKYNET

PlayStation 2
999,-*

- sprzedaż wysyłkowa Dostawa 24h
- dowóz na Dolnegośląsku
- raty
- profesionalny serwis
- skup PlayStation

Psone 369,-

PlayStation

AKCESORIA Ps2

Memory Card 8MB Sony	99,-*
Pad Dual Shock	55,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Kierownica CYBER WHEEL	199,-
Pilot DVD	49,-
Pilot DVD Sony	119,-
Podstawka do PS2	29,-
Kabel Link PS2	29,-
Kabel RGB	19,-
PAL converter	49,-

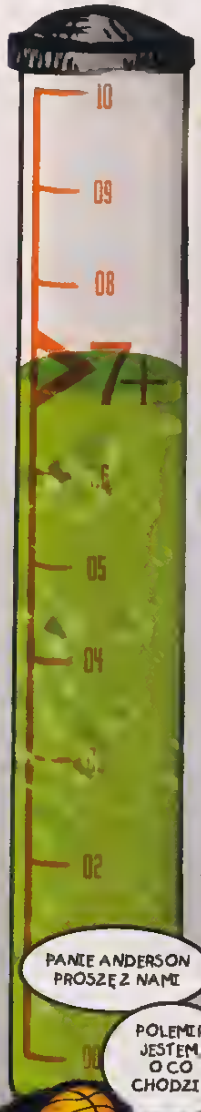
PlayStation 2
999,-*

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem i kartą pamięci

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

konsolo-METR

Analogicznie do PS2, konsola giganta z Redmond zaliczyła parę niezłych gier, ale X-owi brakuje tym razem czegoś ponadprzeciętnego, niedostępnego na platformach konkurencji. Rozwija się system Xbox Live! w Europie, w maju trafi(ło) do sklepów kilka kolejnych tytułów z opcją zabawy on-line.



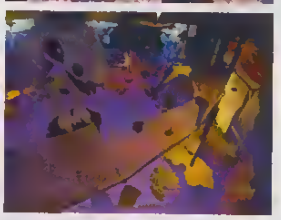
Często w listach bądź telefonach pytacie, czy i ewentualnie kiedy Xbox doczeka się oficjalnej dystrybucji w Polsce. Informuję zatem, za oficjalne stanowisko MICROSOFTu w tej sprawie nie uległo zmianie jeszcze od czasu premiery konsoli w krajach Unii Europejskiej i zamyka się w słowach "MICROSOFT na bieżąco analizuje sytuację, m.in. w Polsce, badając potencjał rynku konsol wideo. W momencie gdy pojawią się odpowiednie warunki, rozważone zostanie wprowadzenie Xboxa także i w Polsce". Od siebie dodam, że nie ma po prostu co liczyć na X-a w Polsce przed przystąpieniem do wspólnoty. [shi]

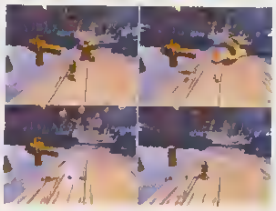
Sprzedaż Starter Kitów umożliwiających grę on-line za pośrednictwem Xbox Live! przebiega w Europie umiarkowania. W ciągu miesiąca od premiery, w połowie marca tego roku, nabywców znalazło około 50 tys. urządzań, co wg słów Michel Cassiusa, jednej z najważniejszych postaci odpowiedzialnej za rozwój i marketing X-a na Starym Kontynencie, jest wynikiem bardzo dobrym. Średnio każdy logujący się na serwerach MICROSOFTu spędza na zabawie blisko 2,5 godziny dziennie, a 96% użytkowników poleca system znajomym - tak przynajmniej wynika z badań przeprowadzonych przez firmę Billa. Już za miesiąc test w PE, huh! [shi]

Wirtualny Jackass

Voodoo Vince

Szukając głęboko w pamięci – czy przypominasz sobie, aby kiedykolwiek dane Ci było kierować postacią uwielbiającą ból i pozytkującą tenze w wyszukany sposób? Np. waląc barana w ścianę, tym samym zadając 'damage' przeciwnikom? W VOODOO VINCE wcielisz się lalkę voodoo, która zgubione przez właściciela, musi go odnaleźć. Na drodze do celu napotkasz wielu przeciwników, chcących Ci zrobić ku-ku. A w takim przypadku najlepszym atakiem okaże się kamikadze, np. skok na główkę z wysokości, hłehłe! W przeciwieństwa do oponentów, po każdym akcie desperacji Twoje zasoby życiowe będą ulegać regeneracji – oto tajemnica skłonności sadomasochistycznych. Po trosze brzmi to jak „wirtualny Jackass", nieprawdaż? Vince ma docelowo dysponować ok. 40 samobójczymi zagraniami podpalenie, „baran" z rozpędu, możliwość skakania ne złamanie karku itp. Huh, Johnny Knoxville pewnie poczuje się mile połechtany i grę podsumuje swym jakże głupim śmiechem, hłehłe! Oprócz dywersji, Vince będzie mógł korzystać z elementów otoczenia takich jak beryłki, pudła, puszki z gazem łzawiącym itp., ciskając nimi w najlepsza. Całokształt – wypada to nieco sadystycznie, ale w praktyce może dać sporo frajdy. Graficznie gra zapowiada się bez fajerwerków jak na możliwości X-a, wybrane tekstury razą po gałach prostotą, ale developer (BEEP INDUSTRIES) ma jeszcza trochę czasu do dnia premiery. Ten nietypowy platformer powinien trafić w gusta wszystkich zwyroli, którzy ślinią się na show MTV. Na zakończenie info dla oczekujących na finalny produkt „Don't try this at home!".□ [hiv]



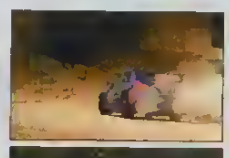


Piguła... krótko i na temat

W chwili gdy tylko wygaśnie umowa na wyłączność do serii GTA podpisana z SONY przez ROCKSTAR GAMES, czyli z końcem 2004 roku, TAKE2 natychmiast wypuści na Xboxa oraz GCN-a konwersje GTA3 i GTA VICE CITY! Na wiadomo, czy będą w jakikolwiek sposób usprawnione, ale raczej bankowo poprawią grafikę i niektóre niedociągnięcia, zostawiając rozgrywkę bez zmian. Prace mają ruszyć jeszcze w tym roku. [shi]

"Nie będzie żadnej klawiatury" - tymi słowami Bill przekonywał w momencie premiery Xboxa wszystkich sceptyków twierdzących wówczas za X to pecet w konsolowej obudowie. Cóż, ten sam pan kiedyś powiedział, iż "640 kB pamięci powinno wystarczyć każdemu" a np. w 1949 r. fachowe pismo "Popular Mechanic" napisało "komputery przyszłości będą miały zapewne tylko tysiąc lamp próżniowych i być może będą ważyły zaledwie półtorej tony". Konkluzja: będzie keyboard do Xboxa, dołączany gratisowo po wykupieniu abonamentu (6,95$ miesięcznie, czyli nieco ponad 20 zł) na grę w PHANTASY STAR ONLINE 1&2 za pośrednictwem Xbox Live! Oferta dotyczy USA, ale podobny ruch spodziewany jest w Europie. [shi]

Znacznie szybciej niż ktokolwiek mógł przypuszczać, bo już na listopad bieżącego roku CODEMSTARES szykuja czwartą część szutrówki COLIN MCRAE RALLY (Xbox oraz PS2). Wrzucona obok zdjęcia są mocno przeciętna, co jak na mój gust paradoksalnie dobrze grze wróży - w przypadku "trójki" screeny były pięknie retuszowane, a później dostaliśmy to... co dostaliśmy. Hmm, dostępne mają być osobne mistrzostwa dla samochodów z napędem na cztery koła oraz dla tych poruszanych za pomocą jednej ośki. Jest też mowa o trybie co-operative dla dwóch osób. Na czym on będzie polegać - nie podano (HiV, czyżby pilot?). Więcej szczegółów za miesiąc - w relacji z E3, na których to targach zaprezentowana zostanie w pełni grywalna wersja. [shi]



Od 2 maja w krajach Unii dostępna jest specjalna, limitowana wersja Xboxa w kolorze zielonym. Sprzęt jest nieco droższy od standardowego i kosztuje równowartość niespełna 230 Euro, co w przeliczeniu na naszą walutę daje kwotę nieco ponad 950 zeta. Ponadto MICROSOFT wreszcie zapowiedział, że mniejszy i wygodniejszy pad, czyli popularna "aska" (Controller S) będzie od maja pakowana w pudełkach z nowymi Xboxami. [shi]

Coraz pewniejszy wydaje się być fakt przeniesienia genialnego COUNTER STRIKE a, najlepszej pecetowej modyfikacji HALF-LIFE stworzonej z myślą o grze przez Sieć na platformę obywatela Gatesa. Wprawdzie MICROSOFT ciągle nie potwierdza tej informacji, ale z zakulisowych plotek przed targami E3 łatwo wywnioskować, że CS niemal bankowo pojawi się przed końcem roku. Dostaniemy pełna wsparcie Xbox Live! (gra w drużynach, wszystkie dodatkowe jednostki z blachy) obsługę przesyłania komend za pomocą głosu, widok TPP dla np. lepszego wycelowania na większą odległość granatem, a do tego ponad dwudziestkę misji przeznaczonych dla jednego Gracza, w totalnie różnych środowiskach - pustynie, dżungle, tereny arktyczne... Nie wiem jak Ty, ale ja składam pre-ordera. VALVE potwierdziło też, że powstaje - obok tej na PC - xboxowa wersja HALF-LIFE 2. [shi]

SPAWN to gra powstająca na licencji popularnej komiksowej postaci o tym imieniu, stworzonej przez Todda McFarlane'a. Padają porównania do DEVIL MAY CRY, ale nie bez powodu - bardzo podobny sposób ukazywania akcji i bardzo podobny klimat. Niezła jak na wstępne stadium prac

Shooter na kanwie niszowej kreskówki

Starsky & Hutch

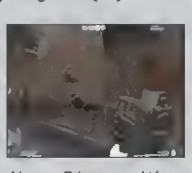
Producent: EMPIRE INTERACTIVE
Date wydania: SIERPIEN 2003

Serialowa klasyka z końca lat 70., tym razem w wydaniu na sprzęt gigenta z Redmond. I na PS2, co ostatecznie potwierdził producent. Gra niemal w całości bazuje na wydarzeniach przedstawionych swego czasu na szklanym ekranie, podzielono ją specjalnie na trzy serie po sześć epizodów. Misje zaś nie bez powodu nawiązują do mistrzowskiej serii DRIVER, której trzecia odsłona - to tak na marginesie - pojawi się ostatecznie dopiero w pierwszym kwartale przyszłego roku, czyli polegają głównie na eksploracji miasta, efektownych pościgach i strzelaninach. Zwłaszcza tych ostatnich producent w STARSKY & HUTCH nie poskąpił, wprowadzając dający zawsze sporo radości patent z

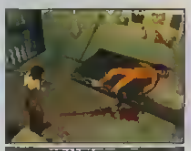
zabawą w tryble co-coperative - jeden z Graczy prowadzi furę, a drugi chwyta za broń i sieje spustoszenie z pędzącego pojazdu. Co więcej, tutaj autorzy kuszą jeszcze dodatkowo obsługą kierownicy oraz. gune! Bomba, wodorowa i o dużej mocy. Słowo na niadzielę o dostępnych w grze furach, poza nieodzownym, czerwonym Fordem Gran Torino głównej dwójki bohaterów, ulice miasta wypełnia cała gama cywilnych pojazdów. Ruch uliczny kontroluje specjalny algorytm odpowiadający za AI kierowców, ale w praktyce niewiele pewnie z tego wynika i zachowanie poszczególnych postaci za kółkiem dalekie będzie od choćby przyzwoitego. Zerknij na zdjęcia, raczej nie "robią", co? Tymczasem gra pracuje na silniku Renderware, który wykorzystany był m.in. przy pracach nad BURNOUT 2, GTA3 czy też MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE (fakt - wszystkie trzy wspomniane tytuły śmigają oparte o ten właśnie engine!). Widoczność jest niezła, na pewno większe niż w serii GTA - gorzej nieco tylko z teksturami oraz ilością obiektów. Ale radzę dać grze szansę, to mój cichy faworyt na lato. [shive]

grafika, masa nadludzkich umiejętności kontrolowanego bohatera, mnóstwa niesamowicie duża skoczność, co umożliwia mu przemieszczanie się po wysokich budynkach, to wszystko daje nadzieję na całkiem niezły kawałek softu. Z oceną wstrzymaj się do listopada, szarpniesz posiadając dowolnego z trójki Next Genów. [shi]

Najprawdopodobniej SPLINTER CELL. SHADOW STRIKE - tak nazywać się będzie sequel przygód Fishera, co wywnioskować można z tekstu dotyczącego planów na bliższy rok fiskalny francuskiego wydawcy. Ponadto dostaniemy drugą część GHOST RECON i kolejnego BATMANa, na temat którego pierwsze szczegóły przedstawiam na gorąco w pre-relacji z targów E3. [shi]



Kolejna pozycja z worka strzelanin FPP, w tym przypadku wyciągnięta przez ACTIVISION. Akcja rozgrywa się w 2013 roku, w Nowym Orleanie, po którym przyjdzie biegać i strzelać w imię jakiejś kolejnej nic nie wartej historyjki. Z ciekawszych rzeczy można wyłowić wrzucenie znanego z "Metrixa" efektu "bullet time", w mierę niezły engine graficzny, powstający z myślą o blaszaku (X dostaje porta), a także pomału już niemal obowiązkową opcję potyczek on-line. Aha, szarpniemy dopiero w 2004 roku. [shi]



Przed miesiącem była w PE krótka notka o nowej produkcji z obozu MIDWAY zatytułowanej THE SUFFERON. Jak się okazało, oficjalnie wypatrywać jej teraz musisz pod delikatnie zmienioną nazwą: THE SUFFERING. Wrzucam najświeższe zdjęcia, dodając że w kwestii rozgrywki autorzy starają się bardzo mocno zaznaczyć linię fabularną, która pokrótce była już opisana. Może zatem w THE SUFFERING będzie coś więcej niż tylko wydajenie kolejnych przeciwników. [shi]

DEP GAMES PRO

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

DETALICZNA, HURTOWA I BEZPOŚREDNIA

ZAMÓWIENIA . TELEFONICZNIE, LISTOWNIE, E-MAIL, SMS

tel. (0....32) 738 39 48, 0601504376, 0605107773

strona internetowa: www. depgamespro.alpha.pl

e-mail: poczta@depgamespro.alpha.pl , lub depgamespro@interia.pl

LETNIA PROMOCJA !!! NIE PRZEGAP !!!

PlayStation 2 + karta pamięci 8MB = super cena - 1099 zł

Konsola PlayStation 2	tel		
Pilot OVO oryginalny / DATEL	119 / 49 zł		
Laser PS2 oryginalny	tel		
Dual Shock 2 oryginalny	139 zł		
Dual Shock 2 BigBen	99 zł		
Dual Shock 2 bezprzewodowy BigBen	219 zł		
Dual Shock 2 Compatybile (zastępuje Dual Shock 2)	79 zł		
Przedłużacz do Joypada	29 zł		
Karta pamięci 8MB oryginalna	139 zł		
Karta pamięci 8MB "Kemco"	109 zł		
Action Replay 2v2 PS2	159 zł		
Multi-Tap PS2 (na jednej konsoli - 4 graczy)	99 zł		
Podstawka pionowa PS2	35 zł		
Link kabel (łączy konsole PS2 w sieć)	39 zł		
Kierownica CYBER WHEEL X ocena graczy 10/10 !!!	199 zł		
Kierownica JAGUAR	199 zł		
Kierownica Logitech Driving Force (Force Feedback)	469 zł		
Kabel RGB/AV BigBen (sezlacany)	49 zł		
Kabel RGB/AV OVD (NOWOŚĆ!!! Obwiduje zielony obraz w filmach DVD)	49 zł		
Kabel S-VHS (wysoka jakość obrazu)	39 zł		
Adapter Dual Shocka PSX do komputera PC (port drukarki / port USB)	49/89 zł		
Mata do tańca (niezbędna przy grach tanecznych)	109 zł		
Kabel optyczny Toslink (Dolby Digital) 0.5 m	49 zł		
Klaser na 12 płyt i 2 karty pamięci PS2	39 zł		
GRY			
NBA Street vol. 2	199 zł		
Rayman 3	199 zł		
MGS 2: Substance	199 zł		
Devil May Cry 2	199 zł		
Silent Hill 3	199 zł		
Ape Escape	159 zł		
Tha Mark Of Kri	199 zł		
Matrix	199 zł		
GTA Vice City	189 zł		
Mortal Kombat: D.A.	179 zł		
Pro Evolution Soccer 2	189 zł		
Sly Racoon	189 zł		
TimeSplitters 2	159 zł		
Collin McRae Rally 3	199 zł		
Onimusha 2	199 zł		
Ratchet & Clank	179 zł		
Conflict Desert Storm	149 zł		
007: Agent Under Fire	119 zł		
Metal Gear Solid 2	119 zł		
V-Rally 3	129 zł		
Prisonar Of War	139 zł		
Sky Oddysey	89 zł		
Rayman Revolution	89 zł		
Thema Park World	89 zł		
Moto GP	89 zł		
ISS	79 zł		
Gift	99 zł		
Maximo	99 zł		
oraz wiele innych	tel. (032) 738 39 48		

X BOX + dodatkowy pad + 2 gry = super cena - 1099 zł 1049zł

Konsola X BOX	tel		
Pilot DVD Oryginalny	159 zł		
Joypad Oryginalny	179 zł		
Joypad Analogowy	89 zł		
Joypad Analogowy BigBen Mini	89 zł		
Przedłużacz Joypada 2m	39 zł		
Kabel Euro RGB	39 zł		
Kabel S-VHS BigBen	99 zł		
Kabel Euro RGB+wyjście audio BigBen	49 zł		
Kabel Euro RGB+wyjście optyczne (Dolby 5.1)	99 zł		
Kabel Video+wyjścia optyczne BigBen	109 zł		
Adapter Dual Shocka PSX do Xboxa	79 zł		
Instalacja oprogramowania (SOFT)	199 zł		
Kabel optyczny Dolby Digital	59 zł		
Kierownica do Xboxa	tel		
GRY			
Splinter Cell	199 zł		
Panzer Dragon Orta	199 zł		
Colin McRae Rally	199 zł		
Silent Hill 2	179 zł		
MGS 2 Substance	199 zł		
Bruce Lee	179 zł		
Time Splitters 2	189 zł		
Silent Hill 2	199 zł		
Halo	149 zł		
Enclave	189 zł		
Max Payne	139 zł		
Dead Or Alive 3	139 zł		
Star Wars: Obi Wan	89 zł		
Transworld Surf	99 zł		
oraz inne	tel (032) 738 39 48		

NINTENDO GAME CUBE - tel.

Joypad Analogowy	99 zł		
Karta pamięci 4MB BigBen	69 zł		
Kabel RGB+wyjścia audio BigBen	39 zł		
Link kabel GB Advance/GameCube	39 zł		
GRY			
Zelda	tel		
Eternal Darkness	179 zł		
Star Wars Rougue Squadron	129 zł		
Resident Evil 0	179 zł		
Metroid Prime	179 zł		
oraz inne	tel (032) 738 39 48		

PlayStation PsOne już od 349 zł

Dual Shock oryginalny	99 zł		
Power Shock (zastępuje Dual Shocka)	49 zł		
Joypad PSX STANDARD (dł. kabla-180cm)	19 zł		
Przedłużacz joypada/Link kabel	10/19 zł		
Karty pamięci 15 / 30 / 120 bloków	19/35/49 zł		
Kabla Euro RGB/RGB-AV (kolor w grach NTSC i PAL)	19/25zł 49 zł		
PAL/NTSC Konwerter (kolorowy obraz w grach NTSC)	49 zł		
Gama Hunter Pro 2MB (rozkodowywuje gry NTSC i PAL)	49 zł		
Arcade Stick oryginalny	59 zł		
Multi-Tap (na jednej konsoli do 4 graczy)	79 zł		
Kierownica CYBER WHEEL X (współpracuje z PSX i PS2)	199 zł		
Talerzyk do czytnika PSX (trzymający płytę CD)	49 zł		
Laser do konsoli PSX / PS One (montaż gratis !)	189 zł		
Oryginalny klaser SONY (na 12 płyt +2 karty pamięci)	29 zł		
GRY DO PSX, PSOne	od 29 zł		

GAME BOY ADVANCE

GameBoy Advance SP NOWOŚĆ !	tel		
Akcesoria GBA (lupy,zasilacze,pokrowce,link kable)	od 29 zł		
Iluminator Pro (podświetlenia+zasilacz+akumulatorki)	139 zł		
Gry do GB, GBC	od 29 zł		

NINTENDO 64 (gry, osprzęt) **tel.**

AKCESORIA DO KOMPUTEROW PC

Adapter Dual Shocka do komputerów PC (port drukarki / port USB)	49/89 zł
Joypad Dual Shock PC USB	79 zł

Dreamcast™ - tel.

VMU, klawiatura, karty pamięci 1MB, 4MB, VGA BOX, wibracje, kable RGB, joypady, pistolety, kierownice, gry: Shenmua I i II, Dead Or Alive 2, Tomb Rider IV, Maken X, Phantasy Star OnLine, Sonic, Crazy Taxi, UEFA Dream Soccar, Resident Evil Code Veronica, Time Stalkers, Sega GT, Metropolis Street Racer, NightMare Creatures II, Jet Set Radio, Dave Mirra BMX, F355 Challenge, Virtua Tennis, Ecco Delphin, Trick Style, ECW Hardcore Revolution, Silent Scope, Space Channel 5 oraz wiele innych - tel. (032) 738 39 48

SKUPUJEMY I WYMIENIAMY GRY ORAZ KONSOLE. PROWADZIMY SERWIS KONSOL

ZAPRASZAMY ODBIORCÓW HURTOWYCH !!!

PROSIMY O TELEFON LUB E-MAIL

NA RYNKU OD 1993 R.

DEP GAMES PRO

ul. Żwirki i Wigury 4, 43-190 MIKOŁÓW

Poniedziałek-Piątek od 10.00 do 17.00

NA RYNKU OD 1993 R.

LETNIA PROMOCJA !!! NIE PRZEGAP !!!

znaki firmowe zostały użyte w celach informacyjnych, cennik nie jest ofertą handlową, ceny mogą ulec zmianie.

konsolo-METR

Poprzedni numer był swoistym Mount Everestem rozkoszy dla posiadaczy GaCków, nikogo więc chyba nie dziwi - zwłaszcza przy powszechnie znanej polityce Big N - nieco mniejszy entuzjazm w tym miesiącu. Z exclusive'ów jest REO, pod koniec roku będzie... remake PSX'owego MGS-a. Huh, kolejne szczytowanie przed nami...

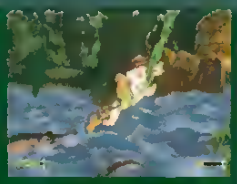
Europejska premiera THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER została poparta przez Big N dużą kampanią reklamową w Internecie, radiu, prasie i telewizji, pochłaniając ogółem sumę ponad 5 milionów Euro. Trzydziestosekundowe spoty oglądać można m.in. na kanałach MTV, Fox Kids oraz Cartoon Network. Szef działu marketingu N - David Gosen - wyraził nadzieję, że nowa ZELDA odniesie przynajmniej taki sam sukces jak w USA, gdzie sprzedano już 1,1 mln. kopii. [shi]

Wreszcie ktoś w firmie hydraulika zaczął myśleć (albo inaczej: zobaczył wyniki sprzedaży GCN-ów) i NINTENDO wypuści specjalną płytkę z demami nowych gier. Z tych ciekawszych znajdą się na niej SPLINTER CELL, VIEWTIFUL JOE, SONIC ADVENTURE DX oraz SOUL CALIBUR 2. Kompakt dołączany będzie za darmo do najnowszych produkcji na GCN-a, informacja ta niestety dotyczy na razie tylko Stanów Zjednoczonych. A Europa to co, halo?! [shi]

Po tym jak w ubiegłym roku CAPCOM zapowiedziało konwersję z Dreamcasta RESIDENT EVIL CODE: VERONICA, zrobiło się trochę cicho i nawet gra wypadła z listy zapowiedzi na najbliższe miesiące, co wielu odczytało jako skasowanie projektu. Nic bardziej mylnego. Właśnie uruchomione zostało oficjalna japońska strona w Internecie poświęcona temu tytułowi, na której widnieje oficjalna data wydania: lato 2003. Do końca roku podrasowana graficznie wersja REC:V powinna trafić też do amerykańskich i europejskich sklepów. [shi]

Dżungla, tubylcy, krokodyle i pedzio Harry

Pitfall Harry GC XBOX PS2



Serię gier z udziałem tego pana rozpoczęła się już na początku lat osiemdziesiątych, kiedy to pierwszy PITFALL zaatakował system Ateri 2600. Dziś ACTIVISION szykuje powrót (kolejny) swojego platformowego bohatera na wszystkie trzy konsole nowej generacji. Zgodnie z duchem poprzednich części przygoda umiejscowiona została w przeważającej mierze w dżungli, zaś za przeciwników Harry ma wszelaką faunę tam występującą, w postaci małp, aligatorów, piranii, kocich drapieżników czy skorpionów. Do tego walki z tubylcami, oporo przeskakiwania z liany na lianę, wreszcie unikanie porozmieszczanych na ziemi pułapek - niestety po z góry określonej ścieżce, brakuje pełnej swobody działań (mimo świata w 3D). Wprowadzono system automatycznego namierzania, co znacznie ułatwia rozgrywkę. Fajny patent jest z atakującymi przeciwnikami - wykorzystują gęstą roślinność do zakamuflowania swojej obecności i wyskakują znienacka, niekiedy szczerze wyskakując. Harry do obrony dostał różnego rodzaju bomby, dynamit, bumerang, a nawet pochodnię, choć te ostatnia wykorzystywana będzie częściej do rozświetlania co bardziej zaciemnionych miejsc i wypatrywania czyhających w gąszczu dżungli zagrożeń. Z innych oryginalnych rzeczy wyłowiłem bajer z uwalnianiem się po wpadnięciu do wody - kiedy krokodyl "połknie" naszego hirosa, odpowiednio szybko reagując klawiszami kierunkowymi można się oswobodzić, rozwierając paszczę gada. Zabawnia to wygląda. A propos wyglądu, PITFALL HARRY nie wzbudza specjalnego entuzjazmu jakością wykonania - małe przestrzenie i często powtarzające się tekstury w postaci wszędobylskiej roślinności, to trochę kiepski wyczyn jak na rok 2003. [shive]

Producent: ACTIVISION
Data wydania: sierpień 2003

Piguła...

Dwie wersje głośnego, futurystycznego racera F-ZERD zapowiedziało N. F-ZERD GC to oczywiście edycja na GaCka, debiutująca oficjalnie 25 sierpnia (USA), ale będzie też - pod sam koniec roku - F-ZERO AC, czyli wersja na automaty arcade. Posiadacze kart pamięci będą mogli zgrywać z tych ostatnich nowych pilotów oraz nowe części maszyn, a następnie używać ich grając w domu, w wersji konsolowej. [shi]

Przykra wiadomość dla wszystkich wyczekujących konwersji rajcownej ścigałki V-RALLY 3. Z końcem kwietnia, nie podając żadnego powodu, INFOGRAMES skasowało ten tytuł z listy wydawniczej GC. Cóż, fani czterech kółek muszą sobie chyba sprawić inną platformę, bo sam drugi BURNOUT to troszeczkę mało, a SPEED KINGS czy STREET RACING SYNDICATE trudno zaliczyć do gier bardzo dobrych. [shi]

Dosyć zaskakujące posunięcie ze strony Logitecha, znanego i uznanego producenta wszelakiego osprzętu m.in. do konsol. Planuje wypuścić na rynek kierownicę o nazwie 'Speed Force', bardzo zbliżoną wykonaniem i możliwościami do popularnego kółka GT FORCE dla konsoli PS2. Sprzęt posiada wszystkie przyciski z oryginalnego pada od GCN-a (analogowe triggery są z tyłu) i tradycyjnego krzyżaka, a pojawi się w Stanach latem, równolegle z premierą... F-ZERO. Hmm, "kierą" szarpać w futurystyczne wyścigi? [shi]

Są wreszcie pierwsze obrazki i garść konkretów z cube'owej wersji MARIO KART. Gra dostała pełny tytuł MARIO KART DUBLE DUSH i zasadniczą nowością jest opcja dwóch postaci występujących razem, w jednym pojeździe. Jedna prowadzi autko, druga zajmuje się użyciem zdobytych dopałek; jest możliwość przełączania się pomiędzy obiema postaciami w trakcie jazdy. Ogółem przygotowano ponad dwudziestkę znanych i mniej znanych z gier NINTENDO bohaterów, m.in. Mario, Luigi, Peach, Baby Mario, Baby Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Diddy Kong, Daisy czy Wario. Każda z nich ma jakiś unikalny power-up, niedostępny dla innych. Oprócz trybu dla czterech świrów na podzielonym ekranie, N mówi jeszcze o możliwości gry przez LAN przez maksymalnie osiem osób - szczegóły na E3. [shi]

Bez odkurzacza, ale z latarką

Ghost Hunter

PS2

Lubisz tania scenariusza tanich sensacyjnych filmów? To posłuchaj tego: jest gość nazwiskiem Lazarus Jones, typowy amerykański glina, o intaligencji porównywalnaj do średnio wypieczonaj frytki, jest też jego partnerka Anna Steela. Trafiają oni podczas rutynowego patrolu do laboratorium, w którym prowadzone są badania nad... duchami. Ta ostatnie, oczywiście dziwnym zbiegiem okoliczności, wydostają się nagle z zamknięcia, uprowadzają Annę i lecą zabawić na mieście. Tymczasem Jones po kontakcie ze zjawami zyskał umiejętność widzania w krółestwie umarłych. I dasz wiarę, że za tę historyjkę winę ponosi STUDIO CAMBRIDGE, wewnętrzny oddział SONY znany z MEDIEVIL (PSX) oraz wydanego przed miesiącem PRIMALa? Huh. Dokładnia przeciwny biegun w jakości stanowi za to strona techniczna GHOST HUNTER. Filmy prezentujące grę w ruchu potwierdzają mabanalną jakość zauważalną na obrazkach obok - szczegółowa wykonanie postaci, świetne tekstury - na ruchomym obrazie bez zarzutu wypada też animacja i gra świateł/cieni. Podrasowany engine PRIMALa daje radę aż miło, a zdumiewające w niektórych momentach efekty starają się przedstawić GHOST HUNTER jako film, klimatyczny, trzymający w napięciu horror. Choć tylko z pozoru. Gra w duzej mierze bazuja bowiem na filmowej serii "Ghostbusters", znanej w naszym kraju pod tytułem "Pogromcy Duchów" - czyli niby atrasznia, a tak naprawdę śmiesznie, pod warunkiem że ktoś lubi tani dowcip. Hit? Hmm...□

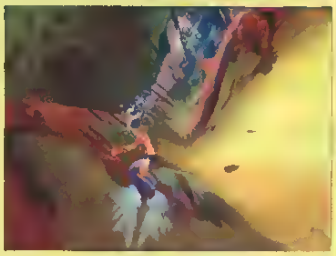
Producent: SONY
Data wydania: IV KWARTAŁ 2003

Lata, skacze, ale bigosu nie ugotuje

Kya: Dark Lineage

PS2

Warto krótko wspomniać o tej niepozornej z wyglądu grze, na temat której krążyć zaczęły pozytywne opinie tuż po zamkniętym pokazie wczesnej wersji, zaprezentowanej nielicznym w siedzibie francuskiego wydawcy. Platformer, trochę na wyrost określany przez układające kod EDEN STUDIOS mianem zręcznościowej przygodówki. Wszechobecna na zdjęciach główna bohaterka to tytułowa Kya, której drzazgę w psychice poczynił już na wstępie scenarzysta - porwano jej brata, niunia rusza więc na poszukiwania, z postanowieniem by komuś skopać tyłek. Aby kopanie tyłka nieco ubarwić, dostała szereg umiejętności i magicznych sił - ot, np. lata wykorzystując podmuchy wiatru, ześlizguje się w dół wykorzystując strumienie wody, czy wraszcie - co jest największym bajeram obok samych walk - pomyka na butach niczym na antygrawitacyjnej desca. Kilka potrzebnych do ukończenia światów łączy jedna wspólna cecha niabywała kolorystyka. Zdjęcia nie oddają w pełni intensywności barw, częściowo odwracającej uwagę od, nie czarujmy się, prostego projektu poszczególnych plansz oraz często powtarzających się tekstur. Potyczki z przeciwnikiem za pomocą standardowego uderzenia ręka/noga, bossowie na końcu kazdago poziomu. I ze niby będzie rajcownie, klimatycznie... Hmm.□ [shiva]



Producent: INFOGRAMES
Data wydania: IV KWARTAŁ 2003

SKLEP FIRMOWY Hurtowni Gier TV

TEWIMEX

PlayStation

NASZ SKLEP INTERNETOWY
www.tewimex.com.pl

ZAPRASZAMY DO SKLEPÓW W POZNANIU:
Pod Rondem Kaponiera, tel. (061) 843-33-81
pon.-pt. 10-18 sob. 10-14
Pasaż RONDO, ul. Zamenhofa 133, box 25, tel. (061) 875-78-53
pon.-sob. 10-21 niedz. 10-18
ZAPRASZAMY DO HURTOWNI:
tel. (061) 852-79-52, fax (061) 648-40-15

•OSPRZĘT I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
•MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
•NAJNIŻSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
•ZAOPATRZENIE WYPOŻYCZALNI
•ZAKUPY NA RATY (DETAL)
•NOWOŚCI NA BIEŻĄCO

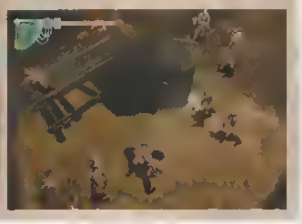
KUPON RABATOWY ZBIERAJ
Piła

Kolejny argument "za" konsolami...

Fallout Tactis: Brotherhood of Steel

Ktos marudził, ze konsole nie obfitują w strategie? A jednak stricte pecetowa seria, FALLOUT po przemodelowaniu zmienieniu kilku elementów ukaże się na PeeS2 oraz X-a! Tytuł majstruje VIVENDI UNIVERSAL (wydawcą INTERPLAY) odpowiedzialne m in za udana THE THING, a takze crapowate DARK ANGEL - ciężko jest więc coś prorokowac, ale trochę wiary nie zaszkodzi! Będzie to action-adventure z dodatkiem strategii, odrobiną shooterke oraz szczyptą eRPeGa (izometryczny rzut kamerki) Zabawa toczy się w postapokaliptycznym świecie gdzie część ludzkości to dziwne mutanty, panoszące się na calym globie Jako jedna z trzech postaci wcielemy się w członka grupy "Brotherhood of Steel", której zadaniem jest zwalczyć wszelakiego rodzaju dziwactwa genetycznej natury, oraz najezdźców Konsolowego FALLOUTa cechować ma potężne zaplecze uzbrojenia które w pewnym stopniu można będzie "podrasować", tworząc z nich jeszcze bardziej skuteczne zabawki Kazda z postaci posiadać będzie własne parametry określające rózne atrybuty (w tym mocne/słabe strony danej postaci). Szpiedzy z kreiny podwiązek, którzy widzieli wczesną 'betę', donoszą iz na poziomach panuje niezła demolke Developerzy mają nadzieję, iz 50 misji

zapewni Graczom ponad 25 godzin czystej zabawy, wzbogaconej garścią miniquestów Oprócz tego dostaniemy mozliwość gry wraz z kumplem w trybie kooperacji! Kwestia oprawy A/V po obejrzeniu jednego trailera mam dość mieszane uczucie Miejscami gra wygląda spektakularnie, a miejscami po prostu nieciekawie Obiecująco przedstawiają się wszelakie efekty "specjalne" (dym, woda, ogień, efekty świetlne), a i nie mozna zarzucić braku szczegółowosci (niektóre modele powalają!) Czekamy do jesieni z nedzieją na spełnienie oczekiwań Graczy. porządnego, konsolowego FALLOUTa, znakomitą grę z pogranicza taktyki i RPG.. □ [playj



Znów pęknie kilka głów!

Soldier of Fortune2: Double Helix

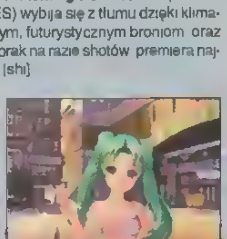
Szykuje się konwersja PC'towego hitu Platformą docelową ma być Xbox, więc powinno pójść bezboleśnie 55 misji, gdzie wcielasz się w twardego, precyzyjnie działającego najemnika, 25 rodzajów uzbrojenia, 20 map do rozgrywki wieloosobowej (prze net lub link) - garść liczb, która ma zapewnić o sukcesie tego portu I chyba zapewni Przede wszystkim jeszcze dokładniej opisano fizykę postaci, którym będzie mozne zedać kilkadziesiąt rodzajów obrażeń. Ot, np. kolezka w kamizelce kuloodpornej zegnie się po przyjęciu pocisku w okolice brzucha, ale gdy walniesz mu w remię lub głowę, elegancko chlapnie krwią. Zadbano nawet o przestrzeliwanie kolan (czyzby wśród developerów znalazł się nasz rodzimy gangster?)!

Podobny, choć w rzeczywistosci mocno zubozony, silnik ma opisywać elementy otoczenia - samochody, budki telefoniczne czy wystrój lokacji zamkniętych Słowem ostra zadyma i pękające opony. Oprócz tradycyjnych, strzelanych motywów FPP, maja się tez pojawić ciche misje, czy np. prowadzenie ognia z tylu furgonetki lub z pokładu śmiglowca Wszystko lednie, tylko grefa pókl co prezentuje się nieco sterylnie, a dość topome modele postaci i średni design lokacji odbiegają od standardów konsol nowej generacji. Mem nadzieję, ze ludzie odpowiedzialni za port tez juz to błyskotliwie zauważyli Trochę trzeba jeszcze zmienić... [myq]

Piguła... krótko i na temat

TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES to gra bazująca na filmie pod tym samym tytułem swoją drogą debiutującym już niebawem na ekranach kin Fabuła w duzej mierze operta będzie na produkcji filmowej zatem doswiadczymy oryginalnej tacjaty oraz głosu samego Amolda Schwarzeneggera Gatunkowo typowe strzelanina FPP która wg słów autorów (BLACK OPS do spółki z INFOGRAMES) wybija się z tłumu dzięki klimatycznej oprawie wideo świetnym, futurystycznym broniom oraz potężnej dawce akcji Niestety brak na razie słotów premiera najwcześniej z końcem września [shi]

Niezła propozycje dla nie mających drugiej połowki ewentualne tych co na imprezie podpierają ścianę (ona i tak się nie przewróci, zapewniam) YUMERIA, czyli "symulacja miłości" tak ją pokrótce przedstawia samo NAMCO. W praktyce gra polega na rozmowach oraz flircie z roznymi dziewczynami za pomocą wyboru dialogów, dodatkowo jest jeszcze opcja "dotykania" kazdej babeczki w celach umownie wiadomych "Dotykasz" ją w różne ciekawe miejsca, przy czym nie zrozum mnie źle - chodzi o punkty zaznaczone na ekranie w które musisz trafiać podczas urozmaicających rozgrywkę 'pojedynków' de facto zrealizowanych w 3D Ot, taka japonska ciekawostka bo nie sądzę by ktoś przy zdrowych zmysłach wypuł ten tytuł na rynek w USA czy Europie [shi]



Szpiedzy z Krainy Deszczowców mają potwierdzony tytuł piątej części seni WWE SMACKDOWN! Tym razem gry wypatruj pod pełną nazwą WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN I szkoda jedynie, ze ciągle nie wiedomo kiedy ten ból nadejdzie - data premiery znana jest na razie tylko panom w gemiturach z siedziby wydawcy, THO [shi]

Potwierdzono sequel BLOODRAYNE druga część powinna trafić do sklepów jeszcze pod koniec tego roku ACTIVISION nie podało przy tym zadnych bliższych informacji wiadomo jedynie, ze gra opierać się będzie w duzej mierze na pomyśle z "jedynki" - ta sama bohaterka, ta same, nieco płytka akcja Przeobrażeniom uległ natomiast engine dzięki czemu wizualnie róznica - przynajmniej wg słów developera, w postaci TERMINAL REALITY - jest bardzo wyraźne Wyzsza rozdzielczość, więcej detali, bardziej rozbudowane lokacje Dotyczy wszystkich trzech Next Genów [shi]

Francuski developer LSP SOFTWARE zaprezentował świetu pierwsze shoty ukazujące w akcji GREMLINS produkcję opartą na znanym filmie Chrisa Columbusa oraz Johna Dante z 1984 roku (pod tym samym tytułem) Spodziewać się mozna gry

akcji połączonej z platformerem, gdzie jako gremlin imieniem Gizmo pomykasz po najrozmaitszych lokacjach znanych z filmu i konsumujesz co tylko się nawinie pod rękę Na hit bym specjalnie nie liczył, wydawca czy chocby przybliżona data premiery pozostają na razie nieznane [shi]

Huh SEGA i jej remake i kilka sycznych 16-bitowych pozycji - mowią o tym od dobrych kilkunastu miesięcy za kazdym razem podając inne tytuły i zmieniając przy okazji platformę docelową Moze by tak trochę więcej konsekwencji w działaniech? Ne dzień dzisiejszy potwierdzono, podobno juz na sto procent, dwa klasyki ALTERED BEAST (końcówka 2003) oraz VECTORMAN (początek 2004) Warto zaznaczyć ze obie gry zostaną całkowicie dostosowana do dzisiejszych standardow w przeciwieństwie do zapowiadanych na lato kilkunastu innych klasyków o których pisałem parę numerów wcześniej, pokroju Space Harrier" "Phantasy Star" czy "Virtua Racing" - w kwestii oprawy wideo oraz rozgrywki, dostępnych opcji itd Wrzucam pierwsze shoty z nowego VECTORMA-Na Miodzio! [shi]

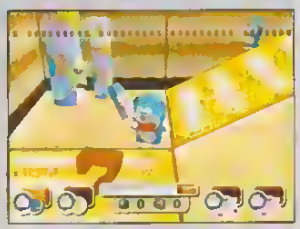
Ruscy w USA bez wizy

Freedom: Soldiers of Liberty

Historyjka naciągana niczym opowieści Dziada ZSSR wygrywa wyścig zbrojeń i najszybciej opracowuje bombę atomową, odkrycia uświetniając od razu pomysłem zrzucania jej na Berlin. II wojna światowa kończy się totalną dominacją Kremla w Europie, ale by FREEDOM SOL mogło powstać, potrzebny był jeszcze atak na Stany Zjednoczone. Radziecka armia pojawia się zatem z wizytą w Nowym Jorku ;). Kilka miesięcy temu grę awizowałem tytułem FREEDOM THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND. Skąd zmiana? Dwa powody: oficjalny i nieoficjalny. Pierwszy, od wydawcy, głosi że nowy podtytuł lepiej pasuje do obecnego stylu gry. Fakt, zrezygnowano z akcji oraz walk na wyspie, przenosząc je w zamian w głąb lądu, do centrum miasta. I tu jest ten drugi, prawdziwy powód - wersja beta sprzed kilku miesięcy okazała się być po prostu totalnym niewypałem, stąd EA do spółki z IO INTERACTIVE (dev) ratowało sytuację tworząc lokacje od nowa. Zaczynasz jako zwykły obywatel amerykański, nazwijmy go panem Smithem, który za cel ma odszukać uprowadzonego przez wojsko najeźdźcy brata. Że oryginalne? Nie bój nic, koniec końców i tak trzeba ocalić Amerykę, czyli tradycyjnie "muszę zadzwonić do prezydenta". Blah! Widok zza placów sterujesz zaś. Hmm, uważaj, bo trochę przekombinowali: jest główny chłopek, którego poczynania w pełni przejmujesz. Musisz jednak włączyć do swojej drużyny kilku żołnierzy, co sprowadza się do dotarcia w odpowiednie miejsce zarezerwowane na mapie, gdzie chłopcy czekają. Ruszą z Tobą pod warunkiem, że osiągnąłeś wymagany poziom punktów charyzmy, a ten rośnie tym szybciej, im więcej trupów zostawiasz za sobą (gwoli ścisłości, konsola punktuje też wypełnianie dodatkowych celów misji, ochronę cywilów itd.). Mając team ciśniesz więc do przodu, pozostałym chłopkom z drużyny wydając tylko polecenia, co by atakowali, podążali za Tobą bądź np. się cofnęli. Brak pełnej kontroli nad członkami zespołu wprowadza do gry bardzo sprytnie element strategii - tu nie tylko chodzi o strzelanie, ale i o planowanie działań. Mapy są potężne, rozbudowane, zarówno na terenach otwartych w centrum miast, jak i wewnątrz budynków. Grafikę oceń już sam, zdjęcie - tu z wersji PS2 - dosyć wiernie oddają niuanse techniczne z filmów ukazujących FREEDOM SOL w akcji. X ma lepsze tekstury oraz bardziej szczegółowe obiekty, głównie z uwagi na nieco wyższą rozdzielczość. PS2 dostanie za to najprawdopodobniej opcję on-line w formie wyłączności. Warto czekać! [shiva]

Producent: EA
Data wydania: WRZESIEŃ 2003

Piguła...



Prosto spod skrzydeł japońskiej firmy EPOCH trafi na rynek DORAEMON gra multiplayerowa z udziałem bohatera o tej samej nazwie Doraemon, dla zobrazowania, to taki japoński odpowiednik Kaczora Donalda dla Amerykanina, postać niezwykle popularna w KKW. Do spółki z maksymalnie trzema znajomymi szarpiesz w trybie co-operative, zaliczając kolejne poziomy. Konkretów brak. Wyniuchałem jeszcze tylko tyle, że skośnooka premiera latem, w Stanach będzie nieco później. O Europie cisza. [shi]

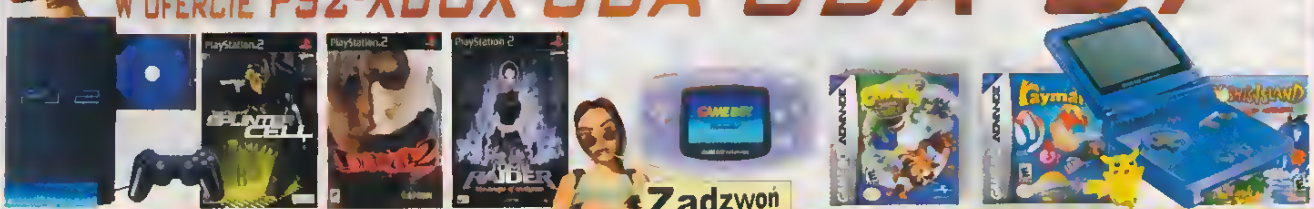
Hmm, samochodowa rozwałka oparta na szeregu misji do wykonania - tak pokrótce streścić można najnowszą propozycję MIDWAY pod tytułem ROADKILL. Dostępnych będzie kilkadziesiąt mocno futurystycznych pojazdów - akcja ma miejsce w przyszłości, czemu dają wyraz mocno post-apokaliptyczne wizje grafików. Inna sprawa, że jakościowo kiepsko, niczego specjalnego poza wybuchami nie doświadczysz. Rajcownie brzmi za to Deathmatch dla maksimum czterech Graczy, jak również system nawigacji przez radio - komunikaty o kolejnych celach do zaliczenia dostajesz głosowo. Ponadto wzorem serii GTA brzmieć będzie kilka stacji, o różnym zaberwieniu gatunkowym: rock, pop i heavy metal. W sklepach do końca tego roku, na wszystkich platformach nowej generacji. [shi]

Określeniem "real time RPG" promuje swój nowy tytuł z serii X-MEN firma ACTIVISION. X-MEN LEGENDS pozwoli kierować poczynaniami piętnastki znanych z komiksów postaci, m.in. są to Gambit, Nightcrawler, Storm czy Wolverine. Kod układa RAVEN SOFTWARE (wszystkie trzy maszynki NG), a premiery spodziewać się można najwcześniej w I kwartale przyszłego roku. [shi]

Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl

Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Sklep@starlite.com.pl

Wymiana Gier
W OFERCIE PS2-XBOX-GBA-GBA SP



Zadzwoń Sprawdź Ceny !!!

Tel:(077) 45-40-323 Kom:0601-963-444

Przedsmak E3...

czyli zapachy z kuchni czekając na główne dania

Jak co roku wszyscy wielcy, średni oraz maluczcy, słowem grube ryby i płotki światowego biznesu branży gier wideo, zapakowali się w samochody, autobusy, pociągi, samoloty, wozy drabiniaste i furmanki, by przyjechać do skąpanego słońcem Los Angeles w Kalifornii...

Dowód? Chęć wypicia potężnej ilości darmowych alkoholi, oglądnięcie pięknie odstawionych hostess, zaliczenia paru imprez organizowanych tak ochoczo przez wydawców, na których to można . wypić kolejne potężna ilości darmowych alkoholi i zaliczyć... Hmm, tylko tu aą najnowsza grywalna produkcja, zwiastuny wyczekiwanych gier, szereg konferencji prasowych potwierdzających lub nie wszystko to, co wcześniej nazywało się plotką. W dniach 14 - 16 maja ruszy(ła) kolejna edycja Electronic Entertainment Expo, znanych lapiej jako E3.

To nie jest kosmos, tego tak nazwać nie wypada. To cała galaktyka. Jeszcze parę dni temu gotów byłem na zakład, za prędzej prześpię się z nietoperzem, aniżali ktoś może skutecznie złamać monopol NINTENDO na rynku kieszonsolek. Usiądź wygodnie. Rozluźnij się. Napij czegoś mocniejszego. Gotów? SONY okresla ten sprzęt mianem "walkmana XXI wieku", oficjalnie nazywać się będzie **PlayStation Portable** (PSP). Być moza wkrótce nadajdzie mała rewolucja, ne razie "tylko" przanośna konsola japońskiego giganta. Sam Kan Kutaragi, ojciec PlayStation mówi, ze PSP dysponuje mocą obliczaniową przawyzszającą znacząco PSX'a. I to nie dziwi, bo handhald na chwilę obecną posiada szokującą wręcz spacyfikację.

- procesor generujący grafikę w pełnym 3D, opartą o tradycyjna polygony, a także stosując technologię NURBS (Non-Uniform Rational B-Splina). Polaga ona na konwarsji kształtów typu NURB (są to zakrzywione powiarzchnia w gaometni przestrzannej) do np. prostych postaci płaszczyzn, pozwalając tym samym na znaczna zredukowanie rozmiaru ilości/bez danych związanych z obiektam w oryginale. Mówiąc prościej i ogólniej, jeśli to w ogoła w języku programistów mozliwe niektóre obłakty w grze, które musi przaliczyć procesor, zajmują po takiaj oparacji znacznia mniej miejsca, a więc mozna ich umieścić w grze więcaj, znacznia wydajniej i afaktywniej korzystając w ten sposób z mocy obliczaniowaj konsoli. Niazbyt popularny sposób generowanie grafiki, ale podobnia niestandardowo było z wielokątami w PSX le, a efakt zaskoczył chyba nawat samo SONY.

- podświetlany, ciekłokrystaliczny ekran 4,5 cała o bardzo duzej jak na tego typu urządzania rozdzialczości 480x272, w formacia 16:9 (widescraan, matryca TFT LCD jak w laptopech).

- specjalny napęd Universal Media Disc (UMD) ne dyski optyczna 60 milimetrów, wielkościowo połowę mniejsze od tradycyjnego CD, w kartridżu. Takia rozwiązania deja skuteczne zabezpieczanie przed piractwam, ponadto pozwale ne szybki czas dostępu do danych, których zmieści się na jadnym krążku 1,8GB. Czyli niemal trzy razy tyla co na zwykłym CD.

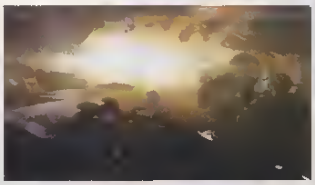
- układ ganerujący dźwięk w 3D, porty USB do podłączania z PC, telefonami, czy choćby PS2, Memory Stick używany jako karta pamięci. Akumulatorki do ponownego ładowania, niski pobór mocy, odtwarzanie filmów dzięki supportowi większości kodeków wideo, z MPEG4 ne czele.

Powyższy techniczny bełkot oznacza ni mniej ni więcej, iż SONY o kilke długości zostawia tym samym N i jago GBA. Jest jedno mała "ale". aktualnie tylko na paplarze, ponieważ pramiara PlayStation Portabla wstępnie zaplanowana zoatała dopiero na IV kwartał 2004 roku. Nia wiadomo ne razia jak będzia wyglądać i ila przyjdzie nam za to cudo zapłacić. Cała branza mówi jednak zgodnym głosam, za ze taki powar drzemiący w przanośnaj konsolca werto chyba zapłacić każde pianiądze... A propos pieniędzy. Tematem głośno za kulisamy poruszanym jeszcze przad rozpoczęciem targów były spora obnizki can wszystkich trzech konsol nowaj ganeracji. Wg oficjalnia nia potwiardzonych, ala wydawało się prawdopodobnych informacji PS2 oraz Xbox potaniać miały po E3 z obacnych 199$ do 149$. To niaspełna 600 zł w polskiej walucia. Cena GCN-a spaść by miała ze 149$ do 99$, czyli GaCak za kwotę ponizaj 400 PLN-ów! Jak na razie wojnę canową rozpoczęło SONY, ale obnizka jest mniejsza niz się spodziawano: konsola kosztuja w Stanach 179$ (ok. 700 zł). Od czerwca Jankesi będą mogli nabyć specjalny zastaw nazwany "PS2 Onlina Pack", w skład którego wchodzi konsola wraz z Network Adapterem pozwalającym grać przaz Nat (199$). Teraz czas na ruchy MS i Big N.

Podczas konferancji prasowej NINTENDO, Miyamoto oraz Hidao Kojima zaprazentowali film ukazujący w akcji **MGS: THE TWIN SNAKES**. Pod takim właśnia tytułem posiadacza GCN-ów dostaną konwersję pierwszaj części PSX owego MGS-a, o czym zrobiło się głośno z końcem kwiatnia (za developing odpowiadzialna SILICON KNIGHTS, twórcy ETERNAL DARKNESS). Czy aby jednak na pawno? Wspomniany matenał wideo przyniósł znacznia więcej pytań niż odpowiadzi - pokazuja sceny zarówno z pierwszej, jak i drugiaj części gry. Wygląda więc na to, ze MGS:TTS będzie czymś więcaj niz "zwykłym", usprawnionym jedynie

graficznie remeke lam "jadynki", a'la wczaśniajsze RESIDENTy. Z worka zapowiedzi wylania się jaszcze **MARIO PARTY 5** i **METROID PRIME 2**. Uwaga! Ne taj samaj konferencji potwiardzono oficjalnie następcę "kostki". Zadnych dat, szczagółów, czagokolwiak. "Pracujemy nad GameCuba2" - tylko tyle.

Podczas pokazu **HALO 2** (Xbox) klikakrotnia rozlegały się na sali głośne oklaski - to jedna z najpiękniajszych i najbardziaj afaktownych z tworzonych obecnia gier. Przaz niespaina osiam minut Joe Staton, dasigner BUNGIE, szarpał na żywo na jadnym z poziomów. Graficznie to

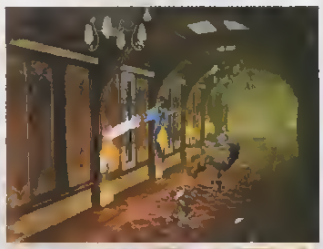


już zupełnie nowa klasa, nowa generacja, a mimo to zachowany został charakterystyczny styl „jedynki". Kapitalnie animowana postacie, widoczność sięgająca henl, dziasiątki ruchomych obiektów na akranla. Joe najpiarw likwidował obcych biagając po bazie, osłaniając współtowarzyszy, później była przasiadke do pojazdów - tu wozy poruszały się po całej aieci dróg futurystycznago miasta. Dało się zauważyć minimalna zwolnianla, ale HALO 2 juz jaat wyraźnie szybsze od poprzadnika i wersja finalna powinna zasuwać w pełnych 60 FPS-ach. Premiare niestety dopiaro na początku 2004 roku.

Jeszcze później, bo "gdzieś" w 2004 r. trafi w napędy posiadaczy Xboxów **CONKER: LIVE AND UNCUT**. To jedna z większych niaspodzianek, tym bardziej, ze dostępna będzie ne targach grywalna wersja. W chwili gdy stukam ta słowa, padły tylko z ust RARE pobiażne informacje o wsparciu systemu Xbox Live! Zmiana klimatu: pierwszą bijatyką 3D umożliwiającą zabawę przez Net zostania DEAD

OR ALIVE ONLINE (Xbox). Co ciakawa, nia jest to rozbudowane o opcję gry sieciowej DOA3, ale kompilecje pierwszaj i drugiaj części serii. "Jadynka" pozostania niezmiania-na graficznie w stosunku do oryginału z Saturna, natomiast "dwójka" będzie podraaowaną warają z Dreamcasta - patrząc na zdjęcia wyraźnia widać, za zmiany są tutaj spora. DOA ONLINE wygląda jakościowo porównywalnia do DOA3.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE (PS2, koniec 2003) to nowe propozycja z obozu EIDOS. Tym razam dwójka bohaterów, Raziel i Kain, dostępnych razem w warsji grywalnej. Zdacydowa-nie postawiono na akcję, a mniej na wątek fabularny - rozgrywka przez większą część czasu akupia się tylko i



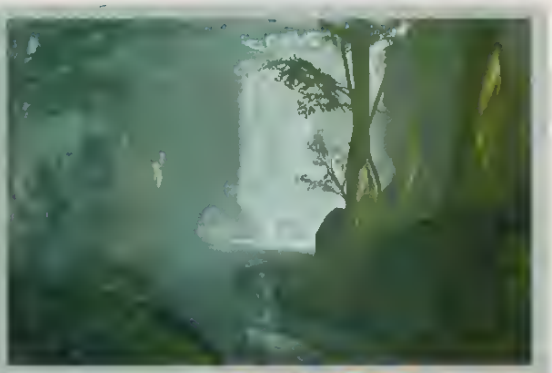
wyłącznia na walkach. Całkowitamu przaobrażeniu uległ system kamer, to nia action-advantura pokroju SOUL REAVER 2. Bliżej LOK'D sposobem przedstawienia akcji do obu części DMC, są kamery stetyczna oraz dynamiczna, filmowa najazdy. Wizualnie gra "robi" całkiam dobrze juz tarez, w ruchu prezentując się jaszcze afaktownlej - płynna animacja i duża dynamika podczas walk. Z kolei siaciowy horror CAPCOMu - RESI-DENT EVIL ONLINE, zapowiadany w USA i Europie na wiosnę 2004, zmianił oficjalnia nezwę na **RE OUTBREAK**. Zmiana wyniknęła głównia z faktu, ża

wydawca zdecydował się dodać do gry pięć mocno rozbudowenych misji w trybie Single, odchodząc od pierwotne-go założania przygotowania tylko i wyłącznia trybu on-line.

MGS3: Snake Eater

W końcu coś drgnęło! Z laboratoriów KONAMI wypłynął pierwszy, pokazowy materiał MGS3 (PS2)! Jest dobrze... Póki co nie widać Raidena (uff!), za to nieogolony Snake śmiga po ładnie opracowanej, realistycznej dżungli! Przy okazji MGS2 pisałem, że przydała by się drastyczna zmiana scenerii, że może las... I proszę bardzo! Po pajęczynie powoli snuje się jakiś tropikalny insekt, wchodzi na nowo zaaranżowany (gitara klasyczna + flety), główny motyw muzyczny, a Solid Snake przegryza upolowanego węża, krwią zachlapując sobie całą brodę, wydając przy tym dziki charkot. Trudno powiedzieć, czy się posila, czy lekko podtruwa organizm toksynami, by wpaść w bojowy szał (na co wskazywałby ów okrzyk) - w każdym razie POWER odczuwalny jest momentalnie. Widać kto wrócił i z jak dużymi kulkami! Za chwilę najsłynniejszy konsolowy palacz biegnie już bez koszuli, z karabinem w łapskach, jakimś płytkim strumieniem (HIV Rambo jak się patrzy!). Woda efektownie się pieni. Wchodzi widok FPP. Rusznica podskakuje w łapskach. Kilka seni w nadbiegające stado dzikich psów, odwrot i spektakularny skok wzdłuż tafli wodospadu. Film, po prostu film!

Pojawia się też akcja nocą, kiedy w niebo zostaje wypuszczona flara, a Solid przedziera się przez kolejny zielony gąszcz. Ostrzał z moździerz wzbija fontanny wody i błota (efekt podobny do eksplozji z MGS, widać bazowanie na szkielecie tego samego engine'u). Płonąca dżungla daje zawodowo opracowaną poświatę, przeciwnicy giną w naturalnie animowanych upadkach. Niewiele tego, ale jedno jest pewne. Serie ma szansę na zwrot w jak najbardziej właściwą stronę. Trudno powiedzieć, jak w czasie zostaną umiejscowione te przygody koleżki Sneke'a. Na pewno nie wygląda on tutaj starzej niż w SONS OF LIBERTY (czy dużo młodziej - hmmmm...), więc SNAKE EATER może okazać się prequelem traktującym o jakichś wcześniejszych, samotnych misjach najbardziej fachowego z komendosów. Trochę wskazywałaby na to sceneria, odwołująca się do MGS-ów jeszcze z konsoli SNES. Odłóżmy na razie jednak spekulacje (wstępne date premiery to koniec 2004!) i cieszmy się, że KONAMI zrobiło pierwszy, naprawdę profesjonalny ruch, by wrzucić MGS3 z powrotem na najwyższą półkę! Może być naprawdę MOCNO!!!□ [myq]



Piła

ELECTRONIC ARTS głośno zaznaczyło swoją obecność tuż przed rozpoczęciem targów nie tylko najnowszymi tytułami, ale głownie umową podpisaną z SONY. O co chodzi? Chodzi o potężne pieniądze, które pozwoliły producentowi PS2 uzyskać formę wyłączności na tryb on-line w większości gier EA, głównia tych sportowych z metką "2004". Innymi słowy, **FIFA, NBA LIVE, NHL HOCKEY, MADDEN NFL** i cała reszta umożliwią zabawę przez Internet tylko posiadaczom drugich Sonioków Xbox musi obejść się smakiem. Z nowych szpili "elektroników" uwagę przyciągają kolejna przygody najsłynniejszego brytyjskiego agenta w **JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING**. Zmienił się widok i biegać nam teraz (teraz = IV kwartał 2003) przychodzi w trybie TPP, z perspektywy trzeciej osoby. Więcej szczegółów za miesiąc.

wozy, 11 rzeczywistych tras i całe game trybów zabawy, łącznie z "Racing Live", bazującym na specjalnia opracowanym scenariuszu. Czysta arcade, ale R: RR jest znacznia bardziej rozbudowane od poprzednich dokoneń NAMCO.

Miłosników twórczości Tolkiana ucieszy z pewnością nowy projekt **LORO OF THE RINGS: RETURN OF THE KING** (na bazie powstającej

trzeciej części filmu), kontynuacje udanego LOTR: TWO TOWERS. Wykonania postaci jest tutaj wręcz niesamowite, mówi się o przynajmniej podwojonej liczbie polygonów oraz dodatkowo wyższej rozdzielczości tekstur - to widać. Z nowości na pierwszym planie interakcja bohaterów - tym razem nie trzy, a blisko dziesięć sztuk - z otoczeniam, a także tryb co-operative dla dwóch Graczy. Wszystkie trzy Next Gany, w sklepach pod koniec roku. Z zupełnie innej baczki, ale wciąż ten sam wydawca: sukces konwarsji pecetowego THE SIMS mobilizuje EA do jek najszybszego wyplucia na rynek kontynuacji **THE SIMS BUSTIN' OUT** (PS2, Xbox, GCN, I kwartał 2004) założenia ma identyczne, zmienił się natomiast specyfika rozgrywki - tutaj Simsy spędzają lwią część czasu poza domem, na najróżniejszych imprezach

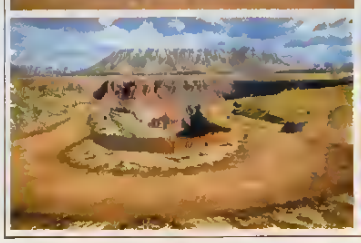
Ogólnie wszystko, co kojarzy się z rozrywką. Zwiększono liczbę karier do dziesięciu, pozostania tryb misji, nie zabraknia taz mini-gierek na podzielonym ekranie.

Z pozostałych produkcji warto jaszcze zwrócić uwagę na

HEAOHUNTER REDEMPTION (screny ponizej), ktory zaatakuja X-a oraz PS2 w okolicach listopada. Zwróć uwagę, ze gra jest na pierwszych obrazkach duzo bardziej "poważna" od poprzedniczki - sprawia wrazenie przygodówki z elementami akcji, nie odwrotnie, co zresztą

Kolejną kontynuacją powszechnia znanej seril od EA będzie **NEEO FOR SPEED UNOER-GROUNO** (PS2, Xbox, GC). Licencje na fury obejmują głównie japońskie marki, m.in. Hondę, Mitsubishi, Nissena, Toyotę i Mazdę, ale główny bejer w taj adycji stanowić ma mozliwość dopaianla aamochodów poned setką oryginalnych części produkowanych przaz wyspecjalizowane - i odwzorowane w grze, dzięki licencjom - firmy tuningowe. Tematem przewodnim, co po części oddaje podtytuł, są nielegalne wyścigi, w których nabijasz kesę potrzebną do zakupu coraz to konkratniajszych części ("Szybcy i Wściekli"). W sklapach w pierwszym kwartala 2004, tymczasem nieco wcześniej

dostaniemy kolejna adycję zapoczątkowanej jeszcze na Szaraku seni RiDGE RACER, mającą trafić na rynek z końcam roku pod nazwą **R: RACING EVOLUTION** (PS2, Xbox, GCN). Są wreszcie zdjęcia, jest garść informacji licencjonowane



potwierdze SEGA - wg słów firmy duzy nacisk położony został na fabułę i próbę utożsamienia się z głównym bohetaram, w roli którego niezapomniany Jack Weda. Akcje ma miejsce 20 let po wydarzeniach z "jedynki", więc gość się postarzał, spoważniał. (...) Z ostatniej chwili: memy najświeższe materiały z **GRAN TURISMO 4**. Pierwsze, co mimowolnie przykuwa gałki oczne, to... Nie, wcale nia fury. To horyzont. Takiej widoczności mało kto się spodziewał, do tego pojawili się na trasie generowani w czasie rzeczywistym kibica oraz załoga mechaników w pit stopach. Więcej obiaktów poze tresą, bardziej zaawansowanych technicznia - to głównia dzięki temu pobocze, zdecydowanie najsłabszy element GT3, nabrało wyrazu - nowa, lepsza jakość. A co z brykami? Hmm, są). **POLYPHONY** wciąż nieoficjalnie mówi o niewybrazalnej wręcz liczbia 2 tys. samochodów, przy czym nabiarają chłopcy wody w usta, kiedy pada pytenia ile w takim razia jest wariacji tago samego wozu, różniących się od siebie np. pojemnością silnika, naklejką na szybie albo kolorem nadwozia. Liczba ponad stu tres zapeia tą samą lampkę kontrolną z napisem "sceptycyzm", mimo wszystko. I jeszcze coś, nia wiam czy shoty augastywnie to pokeżą, ale ze wygiąd niaba i sunących po nim chmur jeden sympatyczny znajomy prawdopodobnie zrobiłby kazdemu z grafikow coś takiago zimnago, w waflu. A to tylko przedsmak. Większość tytułów wciąż czeka na swoje odkrycia, prawdziwy wysyp nowości następuje zawsze w ciągu trzech dni właściwych targów, za miesiąc odkrywamy wszystkie karty SONY, MICROSOFT, NINTENDO. Kto wygra to rozdanie. ?□ [shi]

KOMERCYJNY FELIETON BEZ GRAMA ARTYZMU

W kilku poprzednich „Śmietnikach" poruszono sprawę ulokowania gier wideo w kulturze. Było sporo narzekania, były gorzkie słowa kierowane pod adresem developerów (że są nastawieni na masówkę, a produkty celujące w bardziej wyrobionego odbiorcę trafiają się rzadko) i pod adresem społeczeństwa (że traktuje gry lekceważąco, pokutuje pogląd, że konsola to zabawka dla dzieci). Ja to wszystko widzę trochę inaczej. Jednak na wstępie, chciałbym wyraźnie zaznaczyć, że generalnie jestem przeciwko dorabianiu teorii do praktyki. Teoretyzowanie wolę zostawić teoretykom. Ja po prostu gram. Gry powstały jako rozrywka i takimi pozostaną. Takie jest moje zdanie.

Chcecie żeby gry uznano za sztukę? A może jeszcze nazwiecie Graczy artystami (performancerami, czy jak to jeszcze można efektownie nazwać) i wstawicie konsole do galerii, muzeów sztuki? Czy jest o co rozdzierać szaty, tylko dlatego, że gier nikt nie zaliczy do dziedzictwa narodowego? Zasadnicze pytanie - co to jest sztuka?

"Sztuka, podstawowy składnik kultury. Jeden z zasadniczych sposobów uzewnętrzniania zdolności twórczych człowieka - zespół świadomych działań ludzkich, w wyniku których powstaje przedmiot estetyczny (np. obraz, rzeźba, budowla, film, utwór sceniczny bądź muzyczny), określany mianem dzieła lub dzieła sztuki. Zakres znaczeniowy pojęcia sztuki zmieniał się w ciągu stuleci (...)" - tyle ma do powiedzenia na ten temat encyklopedia PWN. Gra bez wątpliwości jest uzewnętrznieniem zdolności twórczych człowieka, który poprzez świadome działania daje nam produkt - grę (i dzięki temu napycha swój portfel, tak na marginesie). Czy gra jest źródłem doznań estetycznych? Jest, nie da się zaprzeczyć. Ale z drugiej strony, czy definicja nie pasuje np. do muzyki pop? Czy seriale wenezuelskie są sztuką? Czy są nią reklamy? Czy muzyka pop to sztuka? Nie? A kto to może ocenić? I w końcu, czy grom bliżej do tej umownej "popkultury" czy kultury wyższej? Gdzie leży granica? Kto ocenia czy coś należy do kultury niskiej czy wysokiej, czy coś jest ambitne czy popkulturalne? Główny urząd miar i wag?

"Współczesne definicje dopatrują się jej cech swoistych w różnych właściwościach wewnętrznych dzieł, w intencjach artysty, w oddziaływaniu sztuki na odbiorcę. Do bardziej interesujących należy definicja sformułowana przez W. Tatarkiewicza, wg której sztuka jest odtwarzaniem rzeczy, konstruowaniem form bądź wyrażaniem przeżyć, pod warunkiem, że efekt tego odtwarzania, konstruowania, wyrażania zdolny jest zachwycać, wzruszać lub wstrząsać" - dodaje to samo źródło, encyklopedia PWN. Abstrahując od tego, że definicję tę można podciągnąć zarówno pod gry, jak i pod każde inne zjawisko kultury, to najlepiej widać po niej jak trudno jest ogarnąć to, co się zwykło nazywać sztuką. Po prostu, nie istnieje książkowa definicja, każdy to "czuje" po swojemu. Tak naprawdę "sztuka" jest tak cholernie szeroka, złożona, że definicja terminu przypomina próbę wciśnięcia sześcianu 4X4 metry do pudełka od zapałek. Klasyczne rzeźby greckie miały wzorowe proporcje i oddawały piękno, a turpiści używali brzydoty jako środka wyrazu estetycznego. Dla jednego bohomaz to mazaj dziecka, dla innego dzieło prymitywisty. Mam się zastanawiać czy kiczowaty obrazek powstał poprzez świadome użycie tego środka wyrazu czy też nieświadome? Duchamp wystawił na wystawie pisuar podpisany swoim nazwiskiem. Warhol namalował puszkę zupy. W końcu dojdziemy do tego, że o tym czy coś jest sztuką czy nie decyduje podpis artysty. Czy o to chodzi? Nazwijcie gry sztuką? Proszę bardzo, mi nic do tego, wolę zostawić tę sprawę teoretykom sztuki, a sam zająć się graniem. Obchodzi mnie, czy granie przynosi dobrą zabawę, a nie zastanawiam się, czy dana pozycja jest dziełem sztuki, czy nim nie jest. Rozpatruję to w kategoriach „podoba mi się albo nie".

Gry są komercyjne - kolejny zarzut powtarzany setki razy bez próby zrozumienia o co tu chodzi. Jasne że są. A czy ktoś przed wystosowaniem takiego zarzutu, zapoznał się z definicją terminu? Służę uprzejmie. "komercja (lc. commercium 'handel') ekon. działania handlowe prowadzone przede wszystkim dla zysku." Ktoś to kwestionuje? Czy może developerzy chcą sprawić, żeby Gracze stali się lepszymi ludźmi? Chcą dać Graczom wybitne doznania estetyczne? A może jeszcze rozdają swoje produkty na każdym rogu, żeby uszczęśliwić ludzkość? To jest machina nastawiona na gusty masowe, której koła zębate kręcą się dla zysku. Hajsu, kapusty, szmalu, PLN-ów, "martwych prezydentów", kabony, marmony, fioty. Tutaj nie ma miejsca na refleksje nad tym, czy gra to sztuka czy nie, gra jest towarem, który trzeba sprzedać. Siedzą nad tym ludzie od marketingu, specs od reklam. Czy to oznacza, że ludzie pracujący w ekipie developerskiej nie mają miejsca na realizowanie swoich wizji? Trudno teoretyzować bo o to należałoby raczej zapytać ludzi zarabiających na robieniu gier. Jednak należy pamiętać, że wszystko jest podporządkowane zasadom biznesu. Ekstremalne odchyły sprawią, że gra może stać się niszowa, trudniej przyswajana przez masowego odbiorcę, co przełoży się na kochane/znienawidzone pieniądze. Prawda, ludzie, którzy zajmują się biznesem gier wideo, to oprócz tego, że profesjonaliści, to nierzadko artyści. Grafikę tworzy plastyk, kompozytor zajmuje się ścieżką dźwiękową, twórca scenariusza musi wiedzieć, jak atrakcyjnie poprowadzić fabułę. Oczywiście, w tym worku znajdują się zarówno produkty nastawione na bardziej wymagającego

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Zelda: WW, Midnight Club 2

Jest matrixowo. Że niby nie? No to zobaczcie na co wpadłem: pooooodziwianiem Wanoos. No i co? No jak to co?! W czasie, gdy Ty to czytałeś, ja zdążyłem napisać kilka zdań. No dobra, trochę to idiotyczne :). Właśnie się zakończyło zebranie: Shiva szydził z RPG-ów Stasa, dostało się przy okazji ZELDZIE i jej "wspaniałej" grafice (Tarbu musiał się solidnie tłumaczyć z tej "beta-dyszki"), a ja skrytykowałem oceny Myszoqa w „Kącku DVD" (za co zostałem na forum "wyklęty" - głównie przez: Kulhoga; Sanu, "Przekręt" jest "moje""""ty"). Gamera ostatnio zadzwonił do nas, bo się zwiózł w SPLINTER... na "świątkach" w treningu (Gamera, jesteś już przy drabinie?:). (...) Weekend miałem pachu, bo zabrałem na weekend ZELDĘ od Tarby i po podłączeniu konsoli podł mi konwerter napięcia (to się nazywa pech). W ogóle to ostatnio wraz z nadejściem "lata", zaczął się w domu okres remontowy i niestety wszystkie konsole schowałem, pozamykałem w folię i gram na GBA. (...) Aha, „The Bat" sssxxxt Outlook - jaki jest, taki jest, ale nigdy nie straciłem 3 mcy poczty w ciągu miesiąca. A Wy złapcie się i nie zadawajcie mi tylu pytań na G-G i mailowo (no dobra, nie umiem czytać...)

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Army Men, Mortal, FIFA i wszystkie gry z serii NBA, NHL

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: wszystkie dobre (oprócz wyścigów)

aktualnie męczy: DJV, Xenogears, PD:O, Morrowind

Nie dają nam programiści wytchnienia. Co miesiąc, to wysyp hitów. Nie inaczej było w tym miesiącu - horrory od CAPCOM i KONAMI, NBA STREET 2, sajko-niespodzianka w postaci YAGERa i rzecz jasna ENTER THE MATRIX (a już niedługo film... trailery łykam jak bocian żaby!). Generalnie spuszczam rzęsistego siku na ludzików typu "nowe gry nie mają klimatu". O, still... (...) Cytat miesiąca - "W SOUL CALIBUR 2 w wersji na GameCube'a będzie można zagrać Zeldą" - "znowcy" z kanału "Hyper"... Hm, czyżby konkurencja załatwiła sobie posady w telewizji (ehm... ona, sarkazm:)? (...) Kfiatuszek - nie bądź taka i odzywaj się częściej. Obiecuję że nie będę się już śmiał z Twojego miasta (a właściwie "miasta", hehe!) i generalnie będę miły. Hm? (...) Ostatnio postanowiliśmy (Mały Agata - greetz!) zabawić się w hip hopowców. Przyswoiliśmy słownik ("ale", "ziom", te klimaty) i wpakowaliśmy się do klubu HH w Poznaniu (mniejsza o nazwę). Generalnie ów wypad miał podtekst czysto socjologiczny, jednak utwierdził mnie w przekonaniu, że "ziomy" to śmieszne kudły. No, ale przecież 98% z nich wychowało się na ulicy i miało trudne dzieciństwo, więc czemu się dziwić, kehe!

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Tekken i inne cz***wate bijatyki:)

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: Halo, Soul C2, NBA St.2, Metrix, BombJack

Kacper rośnie jak na drożdżach. Już się do mnie uśmiecha, ma humory, na dodatek tworzymy przedni duet, puszczając wiatry z namaszczeniem "Pfff...", na co ja odpowiadam basowym "Prruut!!!" Nawoływanie, czy jak? W każdym razie nocami mój syn odstawia komedię na całego „Prffff!", po czym słychać miauknięcie i mruczenie „Mmmhhh...", a ja skromnie się za śmiechu, w głębi duszy czując rozpierającą mnie dumę. Hiech on trochę podrośnie! Już teraz planuję „pętlę nożną" z wykorzystaniem samochodów R/C - będzie dym, tym bardziej, że mojej żonie pomysł ów na przypadł do gustu nawet „na sucho". Ech, będzie dobrze) (...) Mój kolies (yo S N I) miał przyjemność sparować za Stevenem Seagalem wypoczęty w „róż", oczywiście noraz z kilkoma delikwentami. Zanim zdążył wziąć zamach – leżeli, wymownie bijąc wolną łapę w matę i szepcząc „Pan jest zerem...";) No i co? A nic, ostatnio pokazał mi kilka technik, w trakcie mocno zakrapianej imprezy u mnie na chacie, w efekcie czego załatwił się (alkoholem) i ścianę (sokiem pomarańczowym), tłukąc przy okazji szkło... No fest! (...) HALO? Halo a co chodzi...? Rewmos! (...) Jest metrixowo – wypasiona gra, anime, na dniach film... Oj, człowiekowi chce się żyć, absolutna młodzieżówka!

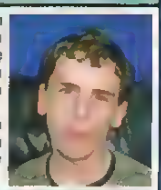
Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: jakowe tasiemce od EA

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: wsio, procz RPG

aktualnie męczy: NBA Street Vol. 2, PES2, MC2



Już przy okazji intra nadmieniam, za jestem metrzeżwy. Korbe w głowce faluje jak na łodzi. Skoro łurmelnosko mamy za sobą, wspomnę o tych "trudnych" w miesiącu. I to nawet nie to, że któreś za znojnych zonetowało opuszczenia premiery tylko my tu w redakcji raz mamy raz na miesiąc ciężkie dni. I CO (będzie sequel!) mam zatłuczyć podpaskę? Ta ja już wolę torbę na głowę. O, i nie widzę "dychy" za grafikę dla nowej ZELDY. Liberum veto! (...) Trzynastu (p)asłów z Samoobrony em ma meturę, czujesz motyw? I to klamety umownie wpływają na ustawodawstwo w Polsce. Europo, nadchodzimy (...) No ostatnim zebraniu, zaliczonym w murach schroniska dla bezdomnych przez dawalopera POCZTA POLSKA zatytułowanego Redakcją PE ponownie poruszyliśmy wuzna dla gazety tematy. Najciężsy miał 0.7 litra – nomen omen był na tyle inforesujący, że zagłębili się w niego wszyscy z obecnych. Zabrakło tym razem, niestety, rycerza Dziadaj, ale kontaktowalismy się z naszym warszawskim głównym bohaterem za pośrednictwem Dziadu-Dziadu, toteż wszystko gra i bucy. A skom gra, to teraz NBA STREET 2 unikalny orgazm, swoiste rozszerzenie pojęcia hedonizm na rozrywkę elektroniczną. Zachęcam przynajmniej do gry wstępnej.

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: NBA Live

Pingwin

pingwin@psxextreme.pl

dziedzina: lody Arktyki:)

aktualnie męczy: Puyo Pop (Puyo Puyo)

Gdzieś tam podobno napisali, że bransza gier wideo ledwo dyszy. Przeglądając długą listę tytułów, jakie zostały pokazane na E3, doszedłem do innego wniosku (...) Z bardzo przyzwoitych rzeczy, no długo czas wciągnął mnie POKEMON ADVANCE. Mówcie co chcecie, emze i cała otoczka wręcz tandetna, ale gra wciąga jak bagno! Jak dla mnie, idealny przykład komercyjnie świetnie zrobionego tytułu. Mała chwila spędziłam i ownmz z TENEREZZA – JPG na Xboxo, w stylu LEGEND OF MANA. Zmalał mój entuzjazm co do SILENT HILL 3, Mazzi, który przez dwa dni żył światem mglistego miasteczka, po ukończeniu gry stwierdził, że „3" znacznie różni się od poprzedniczek, i cała fabuła jest wyłożona jak na tacy. SILENT HILL bez tej sieczki w głowie po wstaniu od konsoli, którą można przyrównać do stanu po filmach Lyncha? Ja już chyba nie łokcie tej gry... A w każdym razie jestem do niej porządnie uprzedzony. Teraz z niecierpliwością czekam na premierę EVIL DEAD (w USA już 27 maja!!!) Wierzę że uda mi się oddać gamingowy klimat. Ten film rządzi!

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Tomb Raider

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Silent Hill 3, Soul Calibur 2, NBA Street Vol. 2

No, to już prawie mamy wakacje i kolejny numer siedem-zero. Można się cieszyć. Pozwalam. Kali przestał się spóźniać z tekstami (tylko Ścisza o tym jeszcze nic nie wie...), HIV odblokował level: "Mission? 47" - odpowiedzialność i zmiana peruck", Luki przerzucił się na kulturę germańską i zapuścił aryjskie baki. Ech, świat się zmienia. Tylko seria SILENT HILL uparcie wnosi doznania estetyczne znane jako „syf, brud i obrzydliwość" na coraz wyższy poziom. Trzecia część mo najkrwawiej ckore lokacje w historii. Rewelacja! Co tam jeszcze? A, zebrania były! Zebrakło oczywiście bossów polskiego podziemia. Ploymo nie przyjechał, podobno wolał się okściskrwacz jokimś fucatami w szlafrokach (za trening judo, czy coś... Rośnam nam nie dość za 'inal gangsta', to jeszcze koratoka). Rucz poszedł na ryby. Pojawił się za to Turbo - tyle za bez Hawy. Czyżby wypadło ma po drodze? Ależ to opakowanie teraz robią - mełe powiedzieć, że 'dziadowskie' gka gbe! Ja natomiast upełem się połuszkami słonymi i być emze tak naprawdę wszyscy byli - tylko nie pomiętam... To lepiej już nic nie będę mówił .. Lecę, bo mi się grzenki polą!

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: THPS 5 bez drastycznych zmian, Army Men 1358

pLaY

playmen@psxextreme.pl

dziedzina: WE6:FE

aktualnie męczy: WE6:FE, WE6:FE, WE6:FE

Kolumny są "masamowate", ostatnio przekonałem się o tym dogłębnie. Po włączeniu WE6:FE, da pada brutalnie darwała się Kasia (cztuski), strzelając kilka goli do bramki, do której nie powinno strzelać - swojej. Gha, a ponoc blondynki nie jest). (...) Cóż za zakręcony miesiąc! Nie dość że Beckham miał zostać wykupiony z Manchesteru. Snake powraca aby sprzątnąć Sama Fishera (wiadomo trailer - powrót do korzeni, bombat!), to na dodatek zostałem... wicemistrzem judo w mistrzostwach mojej uczelni! Strzeżcie się, tym bardziej, że ostatnio dopadła mnie choroba, w wyniku której mój głos zmienił się w piskliwe bełkoty - czyżby syndrom Ściery :)? (...) Na moim radarze pojawiły się SILENT HILL 3 oraz ENTER THE MATRIX. Niestety, brak wolnego czasu skutecznie odciągnął mnie od grania :(. Mały apel: za oknem ucieka Wam życie, więc nie poświęcajcie w całości swojego czasu "kochance" - konsoli! (...) PS: Od tego miesiąca przyjmuję zlecenia jako płatny zabójca, jeżeli więc chcesz pozbyć się nauczyciela, upierdliwego kolegi, czy kogoś z ekipy PE - daj znak, a za "drobną" opłatę pozbędę się dolikwentu. To nie żart! (...) Pozdrowienia dla "aks żony" Asuni, Verbe (dzięki story!) oraz boskiej Smyrkełki;) □

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Army Men

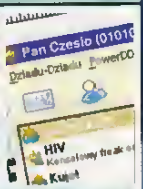
Dziadu

dziadu@psxextreme.pl

dziedzina: developing Dziadu-Dziadu

aktualnie męczy: FFT, Vandal Hearts

W tym miesiącu dzieje się sporo. Na samym początku gratulacje dla Wojtka i Jego zespołu Demerli, który radzi sobie coraz lepiej na warszawskiej scenie. Jeszcze trochę i w Warszawie powstanie wielka scena psychodeliczna (której mój zespół też będzie częścią) i zmieciemy cały ten szajs znany z telewizji z powierzchni ziemi. Co do gier to w tym miesiącu zagrywałem się w różne stare strategie turowe, a to z tej przyczyny, że przygotowałem dla Was, kilka ich spisik w dziale retro. Fajne są, oj fajne, a FFT rządzi niepodzielnie i nadal zostaje w ścisłej czołówce moich ukochanych gier. Polecam Wam ukończenie tych tytułów jeśli jeszcze tego nie zrobiliście. Z ciekawszych rzeczy: byłem ostatnio na manifestacji rowerzystów (tzw "masa krytyczna") i wszystko skończyło się wielką zadymą - najpierw z jakimiś dresiarzami z samochodu, a potem to już była prawia. za bitwę z policją, która najechała mi "suką" na rower. "Wszyscy są niebiescy wszyscy równiachnięci, hej - wszyscy wyglądają jak niebiescy świnki". Tak, "smerfy" potrafią być upierdliwe kiedy nie trzeba... Takie to już pociesze ludzkie. Mam dziwne wrażenie, że G geście nie tylko z pisaniem mają poważne problemy...□



Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Final Fantasy, Tomb Raider

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: bijatyki na "9+"

aktualnie męczy: Dynasty Warror 4, Amplitude, Ring of Red

Pędem nabędę, pędem nabędę... MACKU! PIĆKU! Nabędę, nabędę - "pocza" do najnowszego komunikatora "Dziadu-Dziadu 2000" ;). No... Wreszcie nastał odpowiednio paskudna pogoda! Rozpoczął się sezon zabaw i ucieczek "open-air" (polecam leszy), posiadzeń Rady Starszych na ławkach w parku, porannych kaców gigantów i życzeń "miłego weekendu" składanych w środę. Turaj odezwa do kobiet: pijcie więcej alkoholu... ha ha :). Rozpoczął się też sezon zlotów konsolowych - zarknijcie do dziełu "Listy" (...) Jako że wszyscy ostatnio narzekają na różne środki transportu, to i ja coś od siebie dorzucę. Jakim przekleństwem ochrzcić spółystę z PKP, który zaplanował, aby pociąg relacji Kraków-Katowice miał następujący skład: 4 wagony klasy I, WARS i 2 wagony klasy II, z czego jeden z zepsutą klimatyzacją - ustawionę na full grzanie? (...) Na koniec skłonem specjalne życzenie urodzinowe dla obu najwcześniejszych Kaś w moim życiu - mojej kuchenki (dziewuszki" oraz siostrzyczki, co to właśnie kończy maturalne wojaże (ech... pierwszego wieczora po maturze 2 godziny musiałem czcić i doprowadzać do porządku, zanim odniosłem ledwo żywą do chaty. Wypiło 3x więcej, niż Dziadu.) □

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć, chyba że zdrii UFC, jeżeli nie nastąpią jakieś wyraźne zmiany

dj Loki

loki@psxextreme.pl
www.lok.pl

dziedzina: hippopowe nawijki i kręcenie bitów

aktualnie męczy: szarakowy Silent Hill, DdG!Pro2

'Jol ziomale! Nie jest dobrze, ktoś mi świsnął czekoladę! Ja to wale, bo to szkopół daję radę, daję radę. Pojechałem do marketu, ale mi zabrakło kasy, odwaliłem więc czajona i zwinąłem adidasy, cztery bułki czekoladę - daję radę, check this out daję radę! Jol ziomale, to się wydarzyło w piątek się mi chwalę to nawijki jest początek. Może drętwo są me teksty ale je uuj no to kłade daję radę!" Oto fragment mojego debiutanckiego albumu "Dzieci (na) ulicy, kierowco strzeż się" Fermacja, którą założyłem wraz z kolegami hippopowcami (ziomal Mezza trzyma klawisze, a ziomal Kasa kręci bity) nazywa się "Przystojny Czesław feat Gumowe Zwłoki" i obecnie czekamy na kogoś, kto będzie chciał to wydać i zamówić kupę kopuchy, czyli siana (bo my to jesteśmy to całe złote zyłka pierdzącą) Pewno Was dziwi nagły zwrot w stronę hippopopu, no, ale cóż z czegoś trza żyć, o piosenki Heliu Żarowki nie cieszą się już takim wzięciem i wypadało zmienić orewuar pfu, repertuar, bo ze starym nie chcieno nas zapraszać na ziomalskie dancingi ( ) Na koniec pozdrowienia dla ziomali ze Storgardu Szcz. ziomalki z Mysłiborza i wszystkich pokkich hippopowców. Damy radę! ( ) PS: Urodzinowe życzenia dla ziomala Obiego z Polic.□

Japońskie ziemniaki

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Army Men, Tomb Raider (litości)

Mazzi

mazur@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl

dziedzina: przydrożne kaktusy z Nazaretu

aktualnie męczy: SW: TCW, Bomberman, Kung Fu Chaos

Schizow ciąg dalszy: po kilku godzinach pracy usłyszałem drażniące pipczenie, które dobywało się z żołądka, któremu znudziło się już leżenie i zapragnęło stanąć. Była to młode, gurne żołądek, najprawdopodobniej płci męskiej. Otwierum bałkon żeby odetchnąć, a z dołu słyszę głos małej dziewczynki: "Nie wyrywaj korzeni tatusiu, bo to są nóżki drzewka!" Jezus Marian idę do miasta - a tam wszystko funkcjonuje jak w pijanym widzie i w końcu dochodzę do wniosku, że Shopping&Fu**ing to chyba jedyne czynności, jakie ludzi jeszcze ekscytują. Na spotkaniu redakcyjnym woda ognista lała się strumieniami, ale w końcu takie wydarzenie, jak narodziny Kacpra i premiera firmowanego przez Shiwę komunikatora "Dziadu-Dziadu" nie zdarzają się codziennie! ( ) Ludzie, nie wierzcie w demokrację! Jesteśmy nadal społeczeństwem stanowym z przewagą stanu niższego! ( ) Ostatnio zdążyłem tyknąć "Wojny Stara" na głonów, odświeżyłem sobie pierwszą część przygód Węża o w chwili obecnej udieram do lokalnego biura podróży storając się o posadkę "wychowawcy kolonii". Jak będę wiedział coś więcej dam znać, bo czykuje się atak skorumpowanych, kiszonych gaparów z halosfery!□

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Mortal Kombat, każda kolejna część jest coraz gorsza!

Hejas Wejherowo

dziedzina: wszystko co nie jest grą sportową:)

aktualnie męczy: FFX (90 godz.)

Yeah! Życie jest piękne! Wygrałem od ojca (w szachy!) GBA SP i wreszcie mogę grać całą noc, nawet jak ktoś przyjdzie i zgasi mi (złośliwie) światło :)! Poza tym, wreszcie udowodniłem tym wszystkim polonium – przeciwnikom GCN że to konsola ma POWER! Co prawda nie zdążyłem sobie jeszcze sprawić ani METROID PRIME, ani nawet ZELDY, ale widziałem je na standzie w sklepie :) Gdzie? Ano, w Szwecji byłem - i wszystko fajnie, gdyby nie to, że gry kosztują tam ok. 65D koron czyli ponad 300 złotych ... I co — w Polsce jest drogo? Ludzie, cieszcie się, że nie mieszkacie w Szwecji! Na i pogoda tam mezkyt fatalna wszystko „ekologiczne", hje, hje ... ( ) Pozdrowiam Kizę (przede wszystkim), całe Gimnazjum Społeczne z Wejherowa, mojego psa Hermesa, pana od j. angielskiego (wstawi mi pan „6" na koniec?;), Kazę, Mukaro, Kangoro ... Ean — no i innych, ale wymieniłem tylko tych, co mają fajne ksywy :) Peace, ludzie!□

Najbardziej wkurzający boss: Yu Yevon (FFX)

odbiorcę, albo na mniej, ale to wszystko wynika z czystej kalkulacji. Niektórzy potrafią balansować pomiędzy tym masowym charakterem a artyzmem, niekiedy to się nie udaje, a niekiedy w ogóle nie jest potrzebne...

Ale zatrzymajmy się przy artyzmie. Czy rzeczywiście jest tutaj konieczny? Czy film musi być dziełem sztuki, żeby dobrze się go oglądało? Ot, pierwsze z brzegu "Star Wars" - czy można je nazwać sztuką? "Startrek" to sztuka? Nie, ale to nie przeszkadza świetnie się bawić na seansie kinowym. Nie ma co się oszukiwać: gry to produkt popkultury i nie powinno się oczekiwać po nich wielkich uniesień. Oglądając MTV nie szukam głębokich doznań, chcę oglądać klipy zrealizowane profesjonalnie, z wysokim budżetem. Tak samo lubię gry, w które włożono sporo kapusty, do realizacji których zatrudniono najlepszych (i najlepiej opłacanych) specjalistów, w których użyto kosztownych technik realizacji. Bo jeśli gra ma mały budżet, to często jest to równoznaczne z jej kiepską jakością, co za tym idzie - klapą rynkową. Oczywiście zdarzają się wyjątki, ale cóż - potwierdzają regułę.

Wnioskuję zatem, że jestem ignorantem. Nie doceniam głębokich walorów artystycznych gier, nie obchodzi mnie czy twórcę rozpierała wena, czy też odbębnił kawał rzemieślniczej roboty, żeby zarobić na trzecie Farrari. Chodzi tylko o efekt końcowy. Chodzi o dobrą zabawę, i to moją dobrą zabawę. Ha, więcej, o grze nie powiem, że w mistrzowski sposób łączy metafizyczne pierwiastki z dramatyzmem linii fabularnej, tylko powiem, że to świetny tytuł. W grach nie szukam głębszych doznań, lecz rozrywki, mało mnie obchodzi czy będę po niej lepszy czy nie. Może jestem dziwny, a może właśnie o to chodzi. □ [ping]

Z cyklu "Z życia zg(Red.)akcji"...

kolejne (ósme?) zebranie redakcyjne

na którym zg(Red.)zoła wymianili na forum poglądy, uzgodnili dalszą politykę magazynu, obgadali nieobecnych (i Zaldę [hi Shiva]) i zaproponowali kolejną podwyżkę, która to po raz kolejny została odrzucona :)

Z boku, od lewej: Torba, Pablo, Kali, Myszaq. **Powyżej:** Shiva wylewnie wypowiada się na temat (w tle QJ i Fanix czekają za zabranie głosu). **"Jeszcze" wyżej:** Mazur, Star i Ściara komentują wypowiedź Myszaqa. **Z drugiej strony obiektywu:** ziomal Loki :)

Sprostowanie do HP Czytelnika PE#69: Olsztyn mieszka w Radecznicy a nie w Warszawie. Sorry za tak przykrą pomyłkę, hehe.

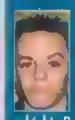
X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE™

Dobry, kozacki bohater w grze akcji to podstawa. Jeśli weźmiesz pod uwagę fakt, ze ten bohater ma przepite oczka, szpanerskie bokobrody i zestaw pokaźnych ostrzy wysuwanych spomiędzy chrząstek obu pięści, musi Ci wyjść, że to Wolverine! Odpowiedź "Krzysztof Krawczyk udający mikser" nie będzie punktowana. Choć gdyby się mocno zastanowić...

Po sukcesie (jak by nie było) szybkiej arcade'ówki TPP opartej na przygodach człowieka-co-się-jąkał, to znaczy człowieka-pająka, ACTIVISION poszło za ciosem, rzucając na rynek tytuł mieszczący się w tej samej kategorii, tyle że traktujący o losach chyba najbardziej znanego z X-Menów. Przez kina przeleciał ostatnio całkiem udany (dobre efekty i sceny walk) "X-Men 2", nic więc dziwnego, ze ostro (bo na wszystkie konsole nowej generacji) uderza właśnie X2: WOLVERINE'S REVENGE. Od razu mówię, że same akcja głównego kolezki prezentują się niczego sobie. Będziesz mógł bowiem nawalać napotkanych popaprańców w gołych pięści, w dowolnym momencie wysunąć tytanowe ostrza i pobawić się w szatkownicę, a nawet biegać na czterech kończynach! W końcu ma chłopek sporo ze zwierzęcej bestii, a i ksywka Rosomak do czegos zobowiązuje!

Furie oraz dziki zew wielki - widać to było w komiksach z Wolverine'em, widać to

X-rosomak 2 zawodzi



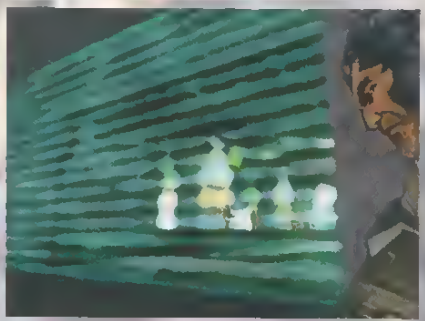
Po nowym "Xie" spodziewałem się szybkiej i kozackiej młócki. Po części moje nadzieje znalazły pokrycie, brakuje mi tu jednak m.in. znacznie większej ilości efektownych wykończeń. Irytuje mnie, iż po każdej śmierci należy zabawę zaczynać od początku poziomu - to jest symulacja życia, czy beat'em up? Całkiem zgrabnie jest w kwestii oprawy A/V, chociaż jest się do czego przyczepić (dreptanie po śniegu wygląda żałośnie), a i kamera czasami pogłębie moją nerwicę. Oczekiwałem lepszej gry. [pLaY]

Ocena: 6+

Wszystko co udane w tej pozycji kręci się wokół głównego bohatera – dodatkowy zmysł, spektakularne wykańczanie kilku przeciwników na raz, ciche akcje... Resztę gry dorobił pan Wiesiu i też jest z tego bardzo dumny! Tiaaa...

Rozgrywka, choć pozbawiona mocnego skomplikowania, nawet wciąga. Tu kogoś tniesz, z wojskowych laboratoriów wyłażą mutanty, żołnierze potrafią czaić się za zelamieniami korytarza, co jakiś czas odpalasz tez pomarańczowy filtr, rozmazujący całe otoczenie (dodatkowy zmysł), pozwalający widzieć promienie laserów czy ciepło zostawionych śladów. Efektownie. Niestety o całej oprawie zdecydowanie nie da rady już tego powiedzieć. Owszem, sama postać Rosomaka prezentuje się niczego sobie (na początku biegasz w laboratoryjnym kasku, z alaktrodami wbitymi w plecy, by z czasem wskoczyć w skórzaną kurtawę), tak samo zresztą jak innych bossów-mutantów, ale otoczenie to prosta architektura, mała ilość obiektów i ogólnie wieje trochę pustką. Algorytmy sterujące kamerą oraz bandą przeciwników dodatkowo ciągną jakość gry zdecydowanie w kierunku przeciwnymi niz "góra". Szkoda

Wszystkie trzy wersje prezentują zbliżony poziom, z tym ze oczywiście Xbox ma najbardziej równy framerate i zdecydowanie mniej rozmyte, wyraźniejsze tekstury. Rosomak na każdej z konsol jest identycznie, dobrze animowany, na każdej tez widać odstająca od jego poziomu, średnie otoczenie. Tym oto sposobem postawiono przed Tobą tytuł bazujący na powerze głównego bohatera, z ciekawymi pomysłami na ostrą jatkę i jednoczesne wplecenie motywów skradankowych, ale nie wykorzystujący swojego własnego potencjału. Trochę ze dużo tu wpadek i schematów □



PS2 X

WERDYKT MYSZAQ

ACTIVISION PRZYGODOWA

GRYWALNOSC: 6

6+

7

6

PLUSY	MINUSY
▲ postać Wolverine'a	▼ mało skomplikowane otoczenie
▲ ostre oraz ciche zabijanie	▼ kamera
	▼ momentami schematy

OCENY ZGNIEDZIOLI: MAZZI 5, HIV 5

NOŚNIK - DVD

SILENT HILL 3

Szykuje się ekranizacja tej przesiąkniętej krwią i zepsuciem serii... Ze zbliżonych klimatów mieliśmy ostatnio zwyrodniały zakład psychiatryczny w filmie "House on the Hounted Hill", było też trochę okaleczeń i zakręcenia w najnowszym "Fear-DotCom", ciekawe co dalej?

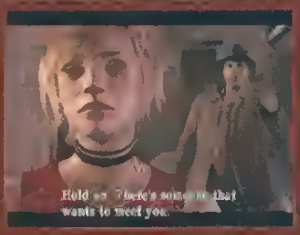
Fabuła, choć pozbawiona potężnych wieloznaczeń, prowadzi Cię trzeci raz na Wzgórze Martwej Ciszy mroczną, niezdrowo fascynującą ścieżką. To, co robi Claudia w kaplicy jest naprawdę chore... Konami rządzi!

Nie jesteś w stanie zapomnieć .. Zło silniej wpisuje się w Twoją pamięć, niż dobro. Traumatyczne przeżycia wracają z biegiem czasu coraz wyraźniej, kolory stają się pełniejsze, podświadomość odkrywa nowe pokłady. Wystarczy jeden impuls i wszystko wraca. Dlatego tyle razy odwiedzałeś już to miejsce. Dlatego tyle razy zanurzałeś się w ten basen bólu i ohydy. Dlatego po raz trzeci wyczekujesz, naprawdę mocno wyczekujesz wizyty w Silent Hill. Wzgórze Martwej Ciszy wyciągnęło ku Tobie swoje, pełne brudu szpony. Ból znowu wkradnie Ci się pod czaszkę. Spokojnie, trafisz w to miejsce... A kiedy już się tam znajdziesz, spotkasz mnie. . Jestem jego niewolnikiem... od zawsze.

Nie ma co kryć - serio SILENT HILL totalnie mnie pochłonęła. Nie inaczej jest z częścią trzecią. Miesiąc temu pokusiłem się o wstępne zaopiniowanie tego tytułu, dziś jestem w stanie wyrazić definitywną, wiążącą diagnozę. Przede wszystkim gra robi się zdecydowanie ciekawsza gdzieś tak, powiedzmy, w połowie. W tym miejscu fabuła przybiera godną SILENTa, intrygującą gęstość (chociaż nie zmienia to faktu, że pod tym względem nie ma i tak co konkurować z odkrywczą i zamotaną "jedynką", czy miażdżącą "dwójką"), wyraźniej zaznaczają swoją obecność co bardziej tajemnicze postacie, a przede wszystkim pojawia się kilka świetnie wystylizowanych lokacji. Ołtarz zmieniający się na Twoich oczach w zardzewiałą, pełną zakrzepłej krwi dziurę naprawdę wypali Ci troszeczkę zwojów w mózgu... Ujmę to tak - SH3 początkowo robi wrażenie wydanego jakby bez mocnego pomysłu, z potworami i płataninami pomieszczeń nie wnoszącymi specjalnie nic nowego, z czasem jednak zwyrodniałe dziecko KONAMI pokazuje pazur, odsłaniając naprawdę mroczne, odpychające wizje. O ile wstępnie można mieć wątpliwości, o tyle po ukończeniu tej opowieści widać jak na dłoni - artyzm i dążenie do spójnej koncepcji ani raz nie uciekły z głów japońskiego developera.

Tym razem scenariusz umiejętnie wprowadza odniesienia do części pierwszej i przynajmniej mi wrzucił do głowy niejasne uczucie nostalgii, radości że wracam do miejsc, z którymi wiążą mnie jakieś emocje. Dziwne, ale wspomnienie zagubienia, strachu oraz zaszczucia, które przecież na krok nie opuszczały Harry'ego Masona, a później Jamesa Sunderlanda, wywołało u mnie lekki uśmiech. "Je już tu kiedyś byłem, dobrze znam te okolice" - pomyślałem. W przeciwieństwie do nastoletniej Heather nie czułem się nieswojo, zdezorientowany. Ja czułem się jak... w domu? Bo mimo zapowiedzi developera, miasteczko Silent Hill pojawia się i w tej opowieści. Owszem, sporo czasu spędzisz w zupełnie innej matropolii, niemniej tak naprawdę konkretne, niesamowicie koszmerne rzeczy przychodzą dopiero wraz z Nim... Wraz z prawdą o Heather...

Jednej rzeczy nie jestem w stanie odmówić trzeciemu SILENT HILL - to najbardziej ohydna, przesiąknięta brudem część serii. Wrażenie syfu, totalnej degeneracji, zgnilizny tak dalece posuniętej, że wręcz nierealnej, dopada Cię w pewnym momencie tak silnie, że jakiekolwiek (zauważone wcześniej) niedoskonałości gry po prostu przestają mieć znaczenie... Kiedy trafisz do lokacji, gdzie ściany pulsują i rozpełzają się w jakimś obleśnym grzybie, gdzie ich powierzchnie rozmazują Ci się przed oczami, drgają niczym masa bezkształtnych robaków, naprawdę nie jesteś w stanie oderwać od nich wzroku. Chora fascynacja - tyle przychodzi mi do głowy. Stalowa siatka, gnijące krew, zdewastowane pomieszczenie to tutaj tylko baza do bardziej wymyślnych, wymagających długoletniego leczenia wizji. Motyw w pokoju z wielkim lustrem i zlewem, z którego powoli zaczyna coś wypływać stanowi mistrzostwo świata grozy i ohydy. Musisz to zobaczyć: w



Pila

Nierówny klimat

Trudno jednoznacznie ocenić nową odsłonę SILENT HILL. Gra wygląda obłędnie, a za doskonałym designem idzie jak zwykle rewelacyjne udźwiękowienie. Po raz pierwszy fabuła jest klarowna i zrozumiała, rozwijając wątki zapoczątkowane jeszcze w pierwszej części. Klimat jest bardzo nierówny: od totalnej psychodeli po czysto residentowskie bieganie i strzelanie do wszystkiego, co się rusza. Gra jest dość krótka, ale nadrabia to różnorodnością lokacji i wartką akcją. Dla mnie jest to najgorsza część serii, ale zarazem jedna z najlepszych gier na PS2. Łykajcie śmiało, ale nie spodziewajcie się żadnych rewelacji!□[Mozzi]

Ocena: 8+

horroru. W pewnym momencie trafisz bowiem do domu strachów, gdzie wchodzi głos przewodnika oprowadzającego Cię po kolejnych pokojach. Złowieszcze, pełne czarnego humoru komentarze, z pomysłem wykonane "ekspozycje" (np. pokój po masakrze, zabezpieczony przez policję), świetne ujęcie kamer, motywy straszące... Polecam zobaczyć. Choć wciąż jest ostro, to jednak taka wstawka daje na moment odprężenie. Ot, coś na kształt rozbudowanej wersji quizu ze szpitalnej windy, pojawiającego się w drugim SH.

Podobnie jak miesiąc temu, nadal martwi mnie przesunięcie charakteru SILENT HILL3 w stronę rozwałki a'la RESIDENT EVIL. Definitywnie stwierdzam, że jak by do tego tytułu nie podchodzić - zbyt mocno dominuje masowe wyżynanie potworów (chociaż Vincent w jednej ze scen mówi do Heather coś na temat owej potworności, złośliwa aluzja uśmiechając, awidentnie kierując Gracza na tor skojarzeń z drugą częścią Wzgórza Mertwej Ciszy). Zagadki logiczne można policzyć na palcach obu rąk i w sumie tylko ta z kartami Tarota wypada naprawdę zajmująco. Cieszy natomiast oddanie zależności, że gdy masz włączoną latarkę, koślawi potępieńcy szybciej orientują się o Twojej obecności, a z założoną kamizelką kuloodporną stajesz się wolniejszym celem dla ich obrośniętych zębów i nepuchniętych kończyn.

I tu dochodzimy do kolejnego, niespecjalnie cieszącego wniosku. Design nowo wprowadzonych maszkar nie ma już tego uderzenie, co część druga. Właściwie to najbardziej kozacko prezentują się wysłużone pielęgniarki (teraz nadano im jeszcze bardziej bezwładną, pełną koślawych ruchów animację). Niezły jest też boss pływający w basenie ze ściekami (fajnie przebija się jego sylwetka tuż pod talią brudnej wody), czy wspomniany Rzeźnik targany nienaturalnymi spazmami, ale oni pojawiają się sporadycznie. Z kolei

nocy, bez koiagów, z mocno podkręconymi głośnikami... Poczujesz się nieswojo - nawet jeśli nie będziesz chciał się do tego przyznać (zwróć uwagę na odbicie; genialny zabieg).

Owszem, sporo motywów skopiowano, wrzucając je w lekko zmienionej warsji (kostnice pełna trupów, zagadki z szytrami do zamków itd.), niemniej przy okazji designerzy dźwignęli na nowy poziom akcja z nieinteraktywnymi obserwatorami. Zaczyna się od tego, że spotkasz cielska o pokracznych kształtach, umiejscowione gdzieś w tle, za kratami. Zobaczysz wisielców unieruchomionych w sadystyczny sposób, dodatkowo oświetlonych jarzeniówkami. Wspinając się drabiną będziesz śledzony przez zmasakrowanego, koszmarnie potrząsającego głową Rzeźnika (sprawdź się stanie z ciałem Heather gdy zginie w zabudowaniach kościoła). Pojawią się też upiorne, ubrane na czerwono dziewczynki, krzyczące z niedostępnego końca jednej lokacji... Wszystko to buduje niesamowicie ciężki klimat, świetnie odsłaniając historię, którą Heather wyprała z pamięci... Chore ścieżki ze szpitala psychiatrycznego, historyjka o królu i potworze, pamiętnik, wreszcie fanatyczna, opętana ideą Wielkiego Raju Cieudie, przesadnie zmanierowany Vincent, naciskający na spotkania Leonard, ktoś jeszcze - elementy budujące może i najmniej zawiłą w historii serii, ale wciąż zdecydowanie mroczną, odrażającą opowieść.

Przy okazji tej produkcji, ekipa z KONAMI pokazała, że ciągnie ich trochę w stronę lżejszego, nie pozbawionego humorystycznych wątków,

pod koniec gry jeszcze ailnej błyszczy bardzo dobra jakość takstur i rozbudowany efekt dodatkowych źródeł światła (przygasająca żarówka w piwnicy, lampa eftowa, różna faktura cieni na drewnianej podłodze itd.). Ładnie .. i obrzydliwie zarazem! Paradoks jedynego w swoim rodzaju, amerykańskiego miasteczka.

Najbardziej ohydna, najlepiej wykonana technicznie, niestety najmniej skomplikowana pod względem fabuły. Taka jest właśnie trzecia część koszmarnej sagi KONAMI. Trzeba w nią zagrać i skończyć. Zrozumieć. Choć sporo można SH3 zarzucić, to jednak stanowi naprawdę mocne uzupełnianie serii, dodatkowo wprowadzając kilka poważnych, ostro pojechanych wątków! I te pulsująca ściany! Warto... Warto po raz trzeci włożyć głowę w ten kubeł powoli gnijącej krwi... Nie zmienia to faktu, że od "czwórki" wszyscy jednak będziemy wymagać zdecydowanie czegoś więcej□

Im dalej zagłębiałem się w grę, tym bardziej byłem przekonany, że chłopaki przez jej pierwszą połowę rozkręcali możliwości techniczne (niektóre lokacje mają POWER!), w drugiej dopiero poważniej zajmując się postaciami i wyrazem całej historii...

Silent Hill 3 czy Resident Evil 0?

Obie gry są [illegible] też mają [illegible] klimat, [illegible] ale zupełnie [illegible]. O ile [illegible] ony czas trzyma w [illegible]pciu, rzucając Gracza w wir [illegible] to nowych wyzwań, tak [illegible] popada w schematy, bo [illegible] zaczyna zwyczajnie [illegible]. Trudno [illegible] fabularnie obu tytułów - CAPCOM zafundował [illegible] romans i kultywuje [illegible] serii, kończąc grę [illegible] autodestrukcją. [illegible]niania fabuły SH3 zwy[illegible] ale podejmę - każdy [illegible] inaczej, wysuwa inne [illegible] chodzi o przeciwników, to [illegible] wrażenie robią ci z SH3 [illegible] że w porównaniu do tych [illegible] nich część jakoś [illegible] ale straszą. Z kolei [illegible] i Billy pakują śrut w [illegible] zestaw potworów - [illegible] pułki (a ściślej [illegible] - jeden pułk) i [illegible] pojawia się też kilka [illegible]ów wręcz nastawionych [illegible] (rzuć zwłaszcza [illegible]loach, chodząca pijawka [illegible] kwestii wykonania wyżej [illegible]iam grę KONAMI, i to [illegible]onicznie ze względu na [illegible] bardziej przemawia do [illegible] trójwymiarowe niż [illegible]ne. Świetnie [illegible], zdegenerowany [illegible] pomieszczeń, do tego [illegible]nie animowana [illegible]. Reasumując, bardziej [illegible] mnie do siebie RE0. [illegible]LENT HILL 3 zwyczajnie nie [illegible]winął stawy serii w [illegible]□ [Kooo]

Ocena SH3: 8

Ocena RE0: 8+

Piła

Resident Evil Zero

Jeśli firma decyduje się wypuścić prequel, powinne mieć ku temu powody. Kase to jedne sprawa, drugą jest realny potencjał tytułu. "Z pustego i Salomon nie naleje" - jak powiadają. RE ma jednak na tyle rozbudowaną otoczkę, wątki, galerię bohaterów, że scenariusz można by prowadzić w niemal dowolnym kierunku. Dlatego powoli doceniam koncepcje "T-virusa". Dzięki temu patentowi, CAPCOM jest w stanie bez bólu uzasadnić wiele niezrozumiałych (w świecie gry) wydarzeń - właśnie działaniem którejś z mutacji wirusa. Niezwykłe zdolność, wskrzeszenie z martwych, nowy organizm i pewnie niejedno jeszcze można zwalić na wira, modyfikując jego właściwości zależnie od potrzeb. Sprytny koncept.

RE0 zaś przedstawia wydarzenia poprzedzające incydent w posiadłości Spencera (RE). Były porucznik Billy Coen i sanitariuszka Rebecca Chambers łączą swe siły walcząc o przetrwanie i próbując nam pośrednio przekazać, jak to się wszystko zaczęło. Fabuła prequela RE w założeniach miała sporo wyjaśnić, rozwiać wątpliwości i ewentualnie połatać dziury, przygotowując teren dla kulminacji w postaci czwartej części. Rezultat? Sporo wyjaśniono, rozwiano niektóre wątpliwości, lecz wraz z nimi pojawiły się nowe. Co ciekawe, świeże fakty wydają się zbyt konkretne, aby miały być pożywką tylko dla jednej części. Albo CAPCOM w RE4 wszystko zgrabnie poukłada, albo czeka nas dalsza kontynuacja.

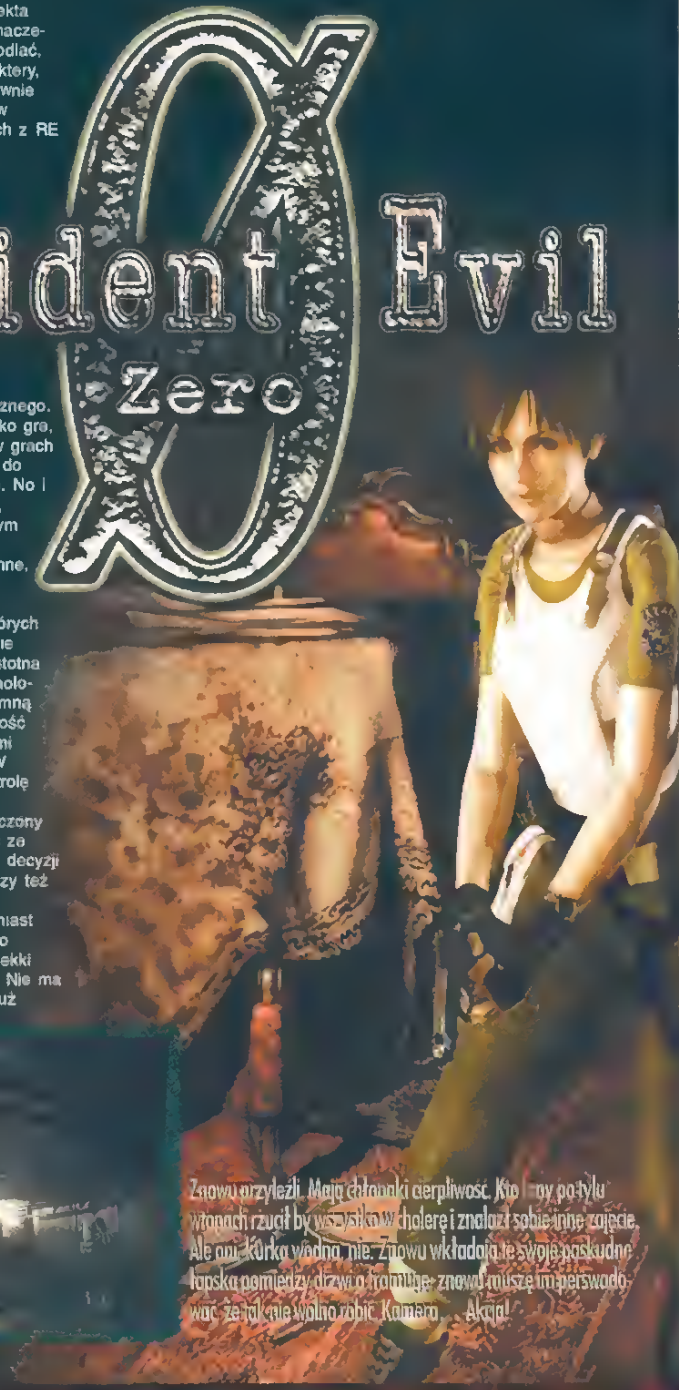
Najnowsza odsłona serii to lekki klimatyczny powrót do korzeni. Ku mej radości przygotowano wyśmienitą wręcz, ogromną posiadłość, stylowo bliźniaczą do tej z RE. Mamurowe posadzki wyłożone dywanami, hol, żyrandole, atmosfera

domostwa z końca wieku. Wypełniona książkami biblioteka, podziemia z wyraźnie używaną salą tortur, umeblowane pomieszczenia mieszkalne. Wszystko razem daje wrażenie odseparowanej od reszty świata strefy, doświadczalnego poligonu z wypuszczonymi na wolność krwiożerczymi egzaminatorami. Niewiele się to mija z prawdą. Są również pomieszczenia laboratoryjne, obszary fabryczne, jak to w 'rezidentach', ale stanowią one przyzwoicie rozległy obszar i nie powinny powodować dyskomfortu wśród osób zmęczonych industrialnymi motywami. Super wypadł pociąg, doskonale sprawdzając się w roli zamkniętej, niemożliwej do opuszczenia ruchomej klatki. Wąskie korytarze, niewielkie przedziały, ciężko ominąć zombiaka który nagle wstaje spomiędzy siedzeń. Chyba jedna z paskudniejszych lokacji jeśli chodzi o możliwość manewrowania. Nawet nie ma co liczyć, że będzie miejsce na wycofanie się. Chłopaki mogli jednak przejechać się jednym z naszych rodzimych, nocnych cudeniek - syf sto razy gorszy, przejścia pomiędzy przedziałami grożą wypadkiem, a każdy śpiący menel przypomina zombiaka. To jest, kurka, horror.

Gdybym miał jednak na co dzień mieszkać w lokalach z gry, to szybko bym ukatrupił architekta planującego rozkład i przeznaczenie pomieszczeń. Żeby się odlać, trzeba by zasuwać istne hektary, nie mówiąc już o tym, że pewnie klucz do kibla byłby ukryty w kościele. Zresztą w lokacjach z RE zawsze było coś niepraktycznego. Ale, przecież to w końcu tylko gra, a wiadomo że architekturę w grach służy grze, ma być terenem do rozpoznania i rozpracowania. No i RE0 radzi sobie znakomicie, bardzo przypominając pod tym względem pierwszą część - zagadki, przedmioty - niby inne, ale podobne w założeniach.

Wyjątkiem są zadania do których wykonania konieczne są dwie osoby. Wbrew pozorom to istotna uwaga, gdyż pierwszy chronologicznie RE wprowadza ogromną zmianę w skali serii: możliwość kierowania dwoma postaciami jednocześnie (no, prawie). W danym momencie pełną kontrolę posiadamy nad jednym z bohaterów, drugim w ograniczony sposób można manewrować za pomocą gałki 'C'. Od naszej decyzji zależy czy partner czeka, czy też podejmuje akcje. Jednym przyciskiem, niemal natychmiast zmieniamy postać. I żadnego irytującego Loadingu, tylko lekki Blur i odgłos bijącego serca. Nie ma znaczenia czy postać jest tuż obok, czy w najbardziej odległym pomieszczeniu - zmiana trwa niewiele dłużej. Znacznie krócej niż animacja drzwi, dlatego łatwiej zmienić postać na tę w pokoju obok, niż przechodzić przez drzwi - na początku o tym nie pamiętałem. A później nawet wolałem przy jakiejś zagadce zerkać drugą postacią na wskazówkę, niż wchodzić do menu i szukać odpowiedzi w plikach.

Nowy system w grze sprawdza się doskonale i jest na tyle wygodny, że z chęcią wykorzystuje się obydwie postacie. Trzeba jednak dobrze je poznać, bo różnice w ich możliwościach są spore. Billy to twardziel, wytrzymały i silny. Może przesuwać ciężkie obiekty i ma znacznie wyższą celność (częstsze 'headshoty' przy spluwie). Becca potrafi łączyć rośliny, zmieści się w niedostępne miejsca. Różnica w żywotności bohaterów jest duża: podczas gdy Billy potrafi przyjąć kilka szlagów zanim zejdzie do pierwszego stanu 'caution', łasica wysterczy do tego mocniejsze draśnięcia. Czasem dobrym pomysłem jest wysłanie Billego do zbadania nowego pomieszczenia jeśli dziewczyna jest ranna, bo śmierć chociaż jednego bohatera oznacza koniec gry. Ale uwaga, wróg nie próżnuje i potrafi zaatakować samotną postać, które wezwie wtedy pomoc przez radio. W



Zombiaki to swoisty paradoks - z natury nieświeże, a jednak po tylu latach trzymają się nadzwyczaj zdrowo.

takich wypadkach może być za późno nawet na otwarcie drzwi. Z kolei dwie postacie ramię w ramię to już konkretna siła ognia. Naprawdę genialne sprawa, nareszcie słychać huk energicznie, z jajem oddawanych strzałów, a nie jakichś pojedynczych niewyraźnych kaszlnięć. Mam tylko jedno pytanie - dlaczego, DLACZEGO, do diabła, nie ma możliwości kooperacji dwóch Graczy!? Aż się o to prosił! Choćby tylko w niewielkim promieniu od postaci wiodącej! Je nie proszę o jednoczesną równoprawną rozgrywkę z pełną kontrolą dla każdego Gracza, do tego jeszcze seria nie dojrzała. Je chcę wspólnej, radosnej kanonady w kierunku wlokącego gnijące przeszczepy zombiaka!

Byłoby do czego razem walić - na imprezę zaproszono zadziwiająco dużo nowych osobistości. Niektóre z nich są prawdziwymi wrzodami na tyłku. Szczególnie wyróżniają się Leech Zombie, złożone z żyjących pijawek stwory, którym trzeba po kolei odstrzeliwać kawały ciała, aż eksplodują rozpryskując naokoło chmary pijaw. Skubańce są wytrzymałe i wymagają specjalnego traktowania - kupa ołowiu, najlepiej z czegoś ciężkiego. Drugo nagrodę dla wściekłych małpiszonów - szybkich, zwinnych i lubiących zabawę grupową.

Ciekawą nowością jest też sposób zarządzania przedmiotami. Wyleciały skrzynie "depozytowe", teraz każdą rzecz można spokojnie odłożyć w dowolne miejsce nie obawiając się jej utraty. Na mapie bardzo czytelnie naniesione jest lokacje każdego sprawdzonego przedmiotu. Daje to więcej niż zwykle swobody, zmusza

z kolei do częstych powrotów po coś, co aktualnie jest potrzebne. Trzeba więc nadal bardzo uważnie dobierać wyposażenie, na szczęście bohaterowie mogą dowolnie wymieniać się ekwipunkiem. I znów swoboda może okazać się zwodnicza - nie wiadomo, czy dwa kroki dalej postać nie zostanie sam na sam z jakimś cholerstwem, a shotgun będzie, owszem, ale spoczywał w kieszeni partnera.

Oprawa graficzna - nadal przepiękna - już nie robi tak piorunującego wrażenia. Jest znacznie lepiej niż w REmake, ale mimo wszystko już widzieliśmy zbliżoną jakość. Renderki są jeszcze ostrzejsze, super wyraźne i ociekają detalami. Nie poskąpiono mnóstwo animowanych szczegółów: trzeszczące okiennice, powiewające trawa, deszcz wpadający do pociągu przez rozbite okno. Pociąg się porusza, więc na stołach przetaczają się butelki, drżą naczynia, migają światła. Z

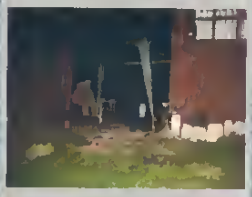
przyjemnością podziwia się kunszt grafików, rzadko zderzają się lokacje rażące sztucznością, choć nadal obecne jest pewne doze sterylności. Modele bohaterów - elegenckie - tylko po jakiego grzyba wciskali Billy'emu tatuaż?

Ekipie CAPCOM ponownie się udał numer, na który sądziłam, że nabrać się nie dam. To niesamowite, lecz KOLEJNY RE autentycznie mnie wciągnął, do tego stopnia, że przyznaję mu w rankingu sagi miejsce zaraz za niepokonaną częścią pierwszą. A przyznam bez bicia, że już dopodło mnie znużenie serią. Na RE0 szczególnie nie oczekiwałem, lecz RE4 będę wypatrywał jeśli nie z zapartym tchem, to na pewno z ciekawością.□

RESIDENT "LIVE"

Data 03 05 2003 roku
Lokalizacja. Gdzieś, lecz nie wiadomo gdzie .
Zleceniodawca Korporacja PSXEXTREME

Cel Badań Uzyskanie danych n skuteczności obiektu RE0 w warunkach terenowych
Wynik Używanie obiektu RE0 w badanym środowisku dostarcza znacznie wyraźniejszych bodźców Momentami zbyt sugestywnych Stosować w miarę możliwości bez



niebezpiecznych narzędzi pod ręką. Komentarz niezależnego eksperta W przytulnym pomieszczeniu wyskakujące z kąta zombiaki już raczej nie szokują, jednak w nocy, na skraju lasu, gdy wiatr szumi w koronach drzew, w krzakach za plecami coś się telepie, psy wyją, o jakieś stworzenie wyżera resztki z kosza - jest niezle, można się przestraszyć. Czasem zupełnie podświadomie skłaniałem się bliżej ekranu, odsuwając od ściany lasu, aż w końcu zarzuciłem lemat bo z przejęcia unikały mi szczegóły, które mogły być przydatne w recenzji. Podsumowanka? 'Rezidencik' w nocy, w lesie „dziecięczka" Niedługa na badania biorę SH3 No to fajnie byłą być przy zdrowych zmysłach .

WERDYKT — TORBA

CAPCOM — PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2 — GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

9 8

8+

PLUSY	MINUSY
▲ kontrola dwóch postaci	▼ brak opcji na 2 Graczy!
▲ wykonanie klasa	▼ motywy rodem z telenoweli
▲ bardzo dobra gra, świetny RE	▼ wyszkolenie oddziałów "specjalnych" !

OCENY ZBIERZYŁA: KINGA, MAZZI, TORBA

RE0 do nabycia w firmie Cyber Center (tel. (22) 646-97-91), której dziękujemy za wypożyczenie gry

NBA STREET VOL. 2

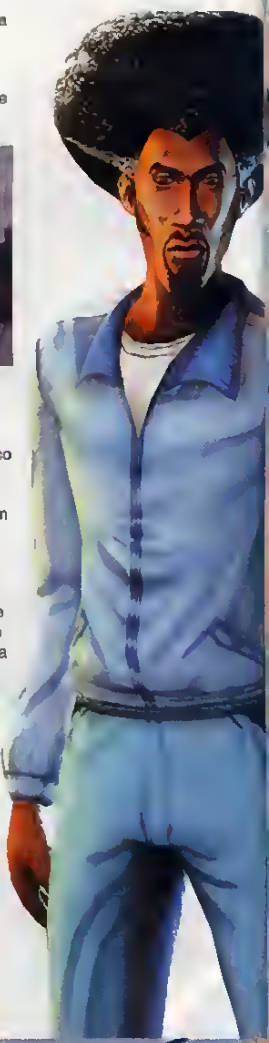
Znudzony oglądaniem filmów o raczej ubogiej fabule, usłyszawszy dzwonek do drzwi zerwałem się szybko z fotela. Listonosz. Tradycyjnie rzucone hasło, czy ma w końcu dla mnie jakąś rentę, lecz ten tym razem popatrzył tylko dziwnie z góry, marszcząc brwi i wciskając przy okazji do ręki jakieś pudełko "Listonosz" miał dobrze ponad dwa metry wzrostu, był czarny, a ja niniejszym zerkałem na okładkę NBA STREET VOL 2 "Spoko, Karl!" - rzucone jeszcze na odchodne Ponownie dzwonek Tym razem budzik.

Malone to tylko jeden spośród 145 zawodników grających obecnie na parkietach NBA, którzy znaleźli się w drugiej części koszykówki produkcji EA BIG - najmłodszego, ale też najbardziej utalentowanego oddziału EA Sequel to typowy, niemal z definicji - podciągnięte strone techniczne, rozbudowane rozgrywka i... w gruncie rzeczy, to wszystko. Ocenę już widziałeś, nie udawaj, więc nie będę czarował i tak prosto z buta napiszę, że gra - mimo pozornie niewielkich zmian w stosunku do oryginału - w pełni na nią zasługuje W NBA STREET VOL. 2 bajecznych rozmiarów oraz rozmachu nabrał bowiem system trików. Celem nadrzędnym podczas meczu jest teraz nabijanie jak największej liczby punktow i czesenie combosów - niczym w serii THPS. Grasz do 21, a kazdy kosz to tutej tylko jeden punkt. Dwa uzyskać mozna rzucając zze linii 6,25 m, czyli normalnie "za trzy". System "trzech na trzech", na dwa kosze Trikulce ładujesz za pomocą rozmeitych kombinacji, przy uzyciu trzach bądź czterech - w zależności od wersji, petrz ramka z porównaniem - przycisków Turbo oraz jednego odpowiadającego właśnie spacjalnia za sztuczki Mozliwości daje to, uwierz mi, sporo, a kazdy z trików został osobno nazwany i jego nazwe pojawia się na ekrania po poprawnym wykonaniu, na widok niektórych zagrań pyszczek sam wykrzywie się w entuzjastycznych spazmach, o czym juz niżej.

Nowe animacje i zagrania mało napisać "robią". Najbardziej kozackie są motywy z odbijaniem piłki od głowy przeciwnika, od tablicy bądź tez podania nogą. Kolejno Off the Heezay, Back 2 Papa, Kick Pass - w połączeniu ze standardowymi Feke ami, Alley-Oopemi, Lay-upami i innymi trikami zdecydowanie najszybciej nabijają pasek Gaambreakere. Ten zaś nie zmienił się od pierwszej części, a dla tych którzy nie mieli okazji szarpnąć w "jedynkę" szybkensem wyjaśnię, ze po jego uzyskaniu dostajesz możliwość wpakowanie piłki w jakiś kosmiczny, niesamowicie efektowny dla oka sposób Nowością jest natomiast wprowadzenie Gamebreakera drugiego etopnia Po uzyskaniu pierwezego, pojawiła się teraz opcja schowania go, po czym nabijasz pesek raz jeszcze... Co się dzieje po aktywowaniu Level 2 Gamebreaker, tego nie zdradzę - ot, jest w zyciu kilka rzeczy, które trzeba zobaczyć, dopisz sobie i tą Nie pożałujesz.

Znecznie rozbudowano rozgrywkę nie tylko pod koszem przeciwnika, ale też i w obronie Przy wysokich, silnych zewodnikach genialnie sprawdza się zastosowanie zagrania z podwójnym Turbo - przykładowo taki Shaq wyskakuje i wyciąga łapy na niebotyczną wręcz wysokość, zbierając piłki jedna za drugą. Udane akcje defensywne, zwłaszcza

comboey - vide blok za blokiem, zbicia, zbiórki pod tablicemi, tez znacząco wpływają na poziom Gamebraakera, którego notabene - co jest kolejną nowością - mozesz przeciwnikowi odebrać, w chwili gdy ten go schowa i próbuje nebić poziom drugi Jak? Uzyskujesz swój i uderzasz Select + Turbo Podziękujesz za to chłopcom od developingu nie raz i nie dwa, zwłaszcza przy potyczkach na najwyzszym poziomie trudności. Tak a propos, są trzy, tyle ze dziwnie zaprogramowane - o ile na najnizazym poziomia wygrasz bez bólu do zera, o tyle środkowy daje solidnego kopa SI konsolowych zawodników i przy pierwszym kontakcie jeszcze nie dotknąłem dobrze pada, a przeciwnik juz chciał ładoweć Gamebreakere. Kwestie treningu



Dziewięć legend ulicznej koszykówki, prawdziwe nazwiska z NBA, system trików nie gorszy niż w serii THPS, pokłady przyjemności zwanej miodnością. Sequel doskonały? Blisko.

Zebyś się nie nudził, autorzy zmajstrowali cztery tryby zabawy Street School, czyli trening w formie nauki poszczególnych zagrań, Pick Up Game podobnie - warto tu jedynie zaznaczyć, ze grając nawet zwykłe, pojedyncze mecze za każdą wygraną dostajesz punkty Reward, potrzebne do odblokowywania bonusów, w postaci strojów, bolsk, zawodników itd Szczytem rozkoszy są natomiast NBA Challenge oraz Be A Legend Pierwszy polega na potyczkach z wszystkimi druzynami NBA, podzielonymi zgrabnie na regiony, z których kazdy ma dodatkowo swoją własną druzynę legand NBA Tu uzyskasz takich zawodników, jak Larry Bird, Moses Malone, Derryl Dawkins czy Michael Jordan Z kolei w Be A Legend sam kreujasz zawodnika. Wzrost, sila, kolor skóry, ksztalt fryzury, ciuchy - Ty decydujesz I pomalu pnisz się w ulicznej hierarchii, rozgrywając mecze z lokalnymi druzynami miast Nowy Jork, Chicago, Seattle, Los Angeles oraz Oakland A boiska rozrzucono głównie po dzielnicach, w których sędzia

Jest maksymalnie!

O ile w konsolowych piłkach nożnych nie znoszę "erkejdu", tak w przypadku basketu trafia on do mnie znacznie bardziej niżli symulacja. Po rewelacyjnej części pierwszej uderza dwójko 1... jest 'zajedwabista'! By nie być gołosłownym - zaimplementowane w grze zagranie to poezja (pomysł + animacja ich wykonania), klimat panujący na boisku wprost promieniuje na siedzącego w fotelu Gracza, a feeling towarzyszący rozgrywce ponosi! A już zupełnym mistrzostwem jest tryb "Be a Legend" - raz, że po raz kolejny ujawnił się mój duch fetyszyzmu (tworzenie własnego zawodnika), a dwa, iż tryb ten jest naprawdę ciekawie opracowany. Maksymalny, naprawdę maksymalny tytuł! [kosa]

Ocena: 8+

galunku "umc, umc, umc!" - znacznie więcej ciekawych singli utrzymanych w tych klimatach Po prostu malo które wpadają w ucho, ot co. Odglosy z boiska, pokrzykiwania, efekty środowiskowe trzymają znacznie wyzszy poziom - czy mówiłem juz coś o rzemieślniczej robocie?

Nie ma i długo nie będzie lepszego arcade z metką "basket" Kilkadziesiąt godzin zabawy na najwyzszym poziomie w trybie Single, Multiplayer dla czterech świrów wydluzający czas orgazmu, słowem kolejne male Mistrzostwo Świata obozu EA BIG ( ) Hmm, jest taka obiegowa opinie, że w 'streeta' grają głównie ci, którym nie udało się przebić do "prawdziwej" koszykówki, na "prawdziwe" boiska - odbierani jako amatorzy Być moze. Patrząc na to, co wyprawiają goście w ulicznej formie basketu, nijak się z tym zgodzić nie mogę - cóz, warto pamiętać o tym, że amatorzy zbudowali Arkę, profesjonaliści stworzyli Titanica □

PS Schematy zagrań, spis trików i bonusy w "Kąciku sportowym"

Myślałem nad wadami i wymyśliłem. Brak trybu on-line. Dobra, pójdę już...

oglaszając wyroki w uzasadnianiu czyta "nie ulega wątpliwości, ze popełnił samobójstwo, o czym świadczą ostatnie jego słowa: nie strzelajcie!". Slamsy, co częściowo budować me klimat, częściowo bazują zaś na bzdurnym steratypie, że w 'streeta' grają głównie czarnoskórzy wykolejeńcy Ale są tez boiska przy plazy czy w akademickich salach gimnastycznych, dodatkowo zaś rózna pory dnia

Jeśli śledziłeś losy powstawania NBA STREET VOL 2, początkowo mankamantam wydawała się nazbyt "rysunkowa" grafika postaci. W produkcie finalnym jest juz wszystko w porządku - zróżnicowani jak pan Bóg przykazał koszykarze, zbudowani z niezlych jakościowo tekstur, fantastyczna ich animacja duzo elementów ruchomych poze boiskiem. Nie jest to Mount Everest moich marzeń w tym temacie, bo dorzuciłbym z miejsca mapowanie wybojów (bump-mapping mówiąc prościej), aczkolwiek jest ustawa o ochronie języka i jeśli czyta to jakiś parlamentarzysta, to. Pogięło Cię? Do roboty, uchwalać ustawy, a nie przeglądać szmatlewce), dorzuciłbym tez konkretniejszą grę świateł Krotko solidne rzemiosło, poparte efektownie 60 FPS-ami Przyczepię się jeszcze do selekcji EA w kwestii muzycznych kawałków dostępnych w grze - spodziewałem się znacznie bardziej rajcownego soundtrecku Owszem, hip-hop, tunky, ogólnie "czarna" muzyka, czyli to co być powinno, jednak sam znam - pomimo ze jestem upośledzony w

PS2, GC i Xbox POD KOSZEM

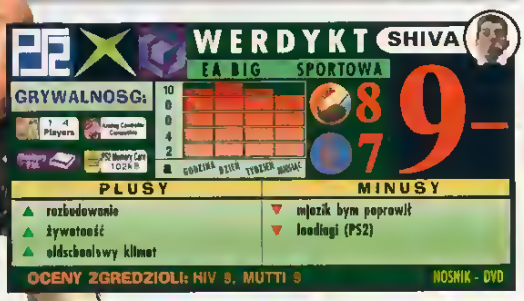
■ NBA STREET VOL. 2 atakuje z trzech stron, ciśnie się zatem na usta pytanie: ktora z wersji jest najlepsza? Rozbijam poszczególne czynniki gry, ocenę wyciągnij juz sam.

GRAFIKA Przyglądałem się, doszukiwałem roznic w szczegołach i... Oryginalnie gra powstało z myślą o PS2, zoś GCN i Xbox dostały konwersje, no i tak wyszła, ze te konwersje są minimalnie lepsze Na konsoli hydrauliko lepiej sprawdza się anti-aliasing, ponadto zostosowano lepsze filtrowanie tekstur, redukujące nieco efekt "migotania". X dostał anti-aliasing pełnej sceny, dodatkowo wrzucono delikatny efekt Blur, tekstury są bardziej ostre, w nieco wyzszej rozdzielczości. W efekcie wersje na GCN-a i Xboxa prezentują się trochę ładniej na powtorkach (wygląd zawodnikaw), ale roznice są minimalne i podczas samej gry ich nie wychwycisz.

DZWIĘK Praktycznie bez żadnych różnic jakościowych Wprawdzie na papierze PS2 dostaje tylko Dolby Pro Logic, GCN juz Dolby Pro Logic II, a Xbox Dolby Digitol, ale w rzeczywistosci efekt Surround jest bardzo ubogi

STEROWANIE Gra zostało w tym temacie stworzono pod kątem drugiego Dual Shocka, a triki wykonuje się niemal identycznie jak w snowboardach SSX (wiadomo, EA BIG) Większa precyzja w wykonywaniu combosow no Soniaku jest oczywisto, przy czym GaCek oraz X-pudło mimo braku jednego klawisza Turbo mają dokładnie tę samą liczbę zogroń - nieco trudniej tylko je wykonać

INNE Nie mo żadnych różnic jeśli idzie o rozgrywkę, ilość opcji, tryby zabawy czy bonusy do odkrycia. Gra w tym temacie jest identyczna niezależnie od posiadanej konsoli Jedyne, co szybko wyłapałem, to czas Loadingow Wygrywa Xbox, z uwagi na szybki odczyt danych z dysku Przykładowo wczytanie się gry, od momentu wsadzenia płytki do ekranu opcji, zajmuje na X-ie około pół minuty, na GaCku pięć sekund dłuzej, z kolei na PS2 jeszcze kolejne pięć Podobna proporcja są w czasie ładowania się każdego meczu



YAGER

Wakacyjny, luźny klimacik Lazurowego Wybrzeża, piraci i szumowiny spod ciemnych spelunek? W dodatku w połączeniu z wielkimi, futurystycznymi myśliwcami?! Niezłe, szkoda tylko, że Tadzio Norek się nie załapał...

Wiesz, że gdyby Gates spakował całą swoją kasę do walizek, objechał kilka państw Bloku Wschodniego (tych próbujących opchnąć wszystko co im zostało w hangarach, włączając w to klamki od drzwi), byłby w stanie nabyć około 50 lotniskowców? Armia amerykańska dysponuje obecnie trzynastoma... Inna sprawa, że zabrakłoby mu wtedy na paliwo, samoloty, opłacenie załogi, uzbrojenie, no i pakiet lizaków o smaku anyżkowym dla Playmane... Niemniej dość ciekawe zestawienie, nie sądzisz? Dobrze że póki co cały sprzęt wojskowy jaki dotyczy niezbyt urodziwego Billa, to tylko ten wirtualny - zawarty w grze YAGER na Xboxa. Uff...

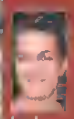
Zwyczajna strzelanina z gatunku „latasz futurystycznym szmelcem i kasujesz akipę, która nia przypadale do guatu daweloperom"? Po części, ale trzeba przyznać że YAGER wybija się całkiem przyjemnie poprowadzoną narracją fabuty. Otóż zaczynasz jako Tide, doświadczony pilot, któremu jednak przydarzyła się spora wpadka (ot, latał po pijaku) i teraz zaczyna wszystko od nowe. Musi się wykazać. Koleżka niespecjalnie się czymkolwiek przejmuja, co chwile rzuca walniętą komentarza, dodatkowo prowadząc narrację historii wplecionych między konkretne misja. Wychodzi mu to naprawdę zabawnie, o klimat futurystycznej batalii miesze się z opowieścią o piratach, merynarzech i sterych, wesoło pierdzących mechanikach... Ot, film - z jajom, klapaniem ryjów i leeeczką, która tyiko udaja niaprzystępną!

Lśniące tafle wody, ciepłe kolory, zielonkawe wyspy, palmy, słońca leniwie ciągnące się nad horyzontem... Oprawa robi wrażanie. Szczególnie że nad to wszystko wrzucono sporych rozmiarów, ciekawie zaprojektowana frachtowce, tankujące do swoich silników mieszankę jonową. Udana zastawienia. Xbox wszystko gladko przelicza, opinając atalowe kolosy dobrej jakości teksturami, efekciarsko opracowując tafle wody (wygląda trochę jak rtęć, ale co tam!), bawiąc się smugami dymu, dynamicznym oświetleniam, rozbłyskami i wszalkiego rodzaju eksplozjami. Profasjonalna robota. Szkode tylko, że przez 25 dostępnych misji otocznie jakoś drastycznia nia zmiania swojego charakteru, cały czas utrzymując wysokiaj jakości, ale podobny design. Zawiało trochę monotonią? Owszem, mogłoby tak być, gdyby nie...

...ciekawie poprowadzona misjel One stanowią o sile tego tytułu. Cały czas coś się dzieja - dostajesz komentarze z bazy, skrzydłowy wyznacza Ci cel, Tide coś tam bełkocze. Owszem, jest sporo wypracowanych schematów pokroju „ochroń konwój, rozwal grupę udarzeniową, przelec z punktu A do B, przedrzyj się do bazy wroga i tednie wysadź mu domek w powietrze"... Niemniej zestrzeliwanie uszkodzonego, wielkiego transportera (nia moze spaść na teran zabudowany), odsiecz dwóm pomylonym braciom czy ostre nowalania w Multiplayerze (zalmplementowano nawet opcję zarządzania całą askadrą!) dają mocnego kopa Tym bardziej że stotkiem będziesz mógł manewrować jak zwyczajnym myśliwcam, ala taż przełączać go w tryb silników odrzutowych działających w osi pionowaj! Widok majastatycznie wznoszącego ałę niszczyciela na tle zachmurzonego, apowitego czerwoną łuną nieba, kiady palą się jeszcze wraki nieprzyjaciela, naprawdę wkleda wesoło "cholewcia, ala jestem szatanem!" na usta.

Zalety YAGERa? Duży, spójnia opracowany taren działań. Świetnie poprowadzona ścieżka fabuty. Klimat. Dynamika. Fajna pudełko. Wady? Mało odkrywczych patentów. Gdyby się przyczepić - trochę monotonii. Bilans, kochasiu, opracuj sobia sam, po czym wyłóż mi go na biurko. Ja powiem tylko tyle: można wypuścić 25 gigaton napalmu i zapalić cygaro (tu odgłosy dławienia ałę dymem)!□

Zaskoczenie!



Przyznam szczerze, że naszej zachodniej granicy sprawił posiadaczom Xboxów miłą niespodziankę. Gra bardzo przypomina BATTLE ENGINE AQUILA, głównie za sprawą ogólnych założeń zabawy, efektów graficznych i tła fabularnego. Nie staje się jednak, co cechowało BEA, nużąca - Gracz cały czas jest rzucany w wir coraz to nowych wydarzeń. Rozgrywka rozgrywką, ale i do wykonania developerzy się przyłożyli - ubogie jakościowo tekstury w pełni rekompensuje dbałość o detale i dopracowanie poszczególnych elementów (wpadający do wody statek elegancko rozbryzguje fale). Gorąco polecam - ciężki dębeściak tego numeru.□ [koso]

Ocena: 8-

WERDYKT

MYSZAQ

THQ | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 8

Players 1-4

8 8

8

PLUSY	MINUSY
▲ profesjonalna oprawa	▼ nic nowatorskiego?
▲ klimat, narracja	▼ dość monotonii?
▲ dynamiczne akcje	▼ eee... nie wiem!

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 7+

ENTER THE MATRIX

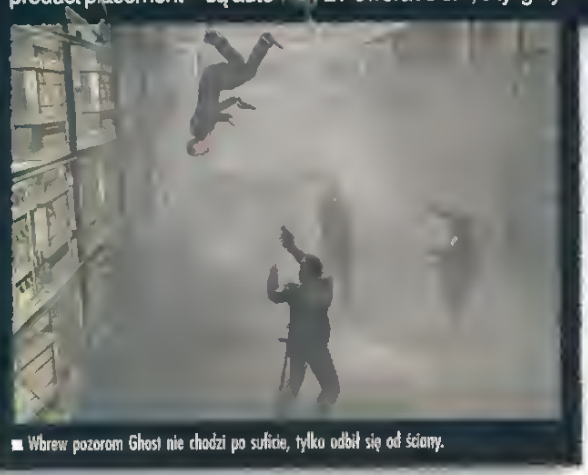
Jak na wysokobudżetową produkcję przystało, w grze co krok natykamy się na agresywny "product placement" - są auta marzy z Powerade'em, citylighty Pentium 4 i bannery nVidii.

Zaczynanie recenzji od trącego truizmem stwierdzenia "Matrix był filmem wybitnym" byłoby tyleż trywialne, co dla fanów tegoż obrazu krzywdzące. Bo głębia „Matrixa" dawno przerosła kinowy ekran. Zaczęła funkcjonować poza jego obszarem, co rusz o sobie przypominając. Dla wielu osób film braci Wachowskich jest niesamowitą kopalnią mesjanistycznych nawiązań, analogii i metafor. Neo, nowe wcielenie Zbawiciela (jego stare nazwisko, Anderson oznacza w greckim "syn człowieczy"), Cypher jako przeobrażenia Lucyfera i Judasza, napis na Nabuchodonozorze odsyłający do wersetu z Biblii, symbolika cyfr... Trzy lata od premiery filmu wystarczyły, by "Matrix" obrósł legendą.

I BELIEVE, BECAUSE IT'S ABSURD.

Buddysta Ghost otwiera z impetem drzwi i wpada do holu. Na ścianach stare obrazy, płaskorzeźby, dwa szeregi filarów wieńczą u sufitu zdobne kapitele. Drzwi zatrzaskują się i do pomieszczenia wpada klikunastu przeciwników. Z głośników zaczyna dobiegać energiczne electro. Załącza się Bullet Time. Ghost z łatwością unika kul z karabinu stojącego najbliżej kolezki. Jeszcze jeden unik i buddysta chwyta drania za nadgerstek, założoną szybko dźwignią ciska go na podłogę i dobija ciosem w klatkę piersiową. Cios kolejnego Ghost zbija na bok, po czym chwyta go i rzuca na pobliską półkę, doszczętnie rozbijając stojące tam wazy. Kolejnemu

oponentowi trudno rokować jakiekolwiek szanse, gdy bohater skacze na niego z wyciągniętą nogą. Chwilę potem wyskakuje w powietrze i uderza nogami dwóch przeciwników naraz. Kolezka stojący tuż obok nie zdążył oddać strzału - Ghost chwycił go za rękaw, wykonał rzut przez biodro w międzyczasie wyjmując mu z dłoni broń i natychmiast czyniąc z niej użytek, umieścił pocisk w ciele leżącego. Ghost wymija



■ Wbrew pozorom Ghost nie chodzi po suficie, tylko odbił się od ściany.

następnego rywala, odbija się od ściany i ląduje za nim, szybko eliminując go trzema ciosami w lędźwie. Zaraz potem chowa się za kolumnę, w ostatniej chwili unikając serii strzałów. Kule uderzają w filar, niszcząc matową boazerię, a po chwili rozłupują samą konstrukcję niemal do metalowego szkieletu. Ghost wychyla się, oddaje kilka strzałów, po czym wyskakuje zza kolumny wykonując efektowną gwiazdę. Przeciwników jest trzech, a prowadzący do nich fragment hallu zbyt wąski, by uniknąć kul. Ghost wskakuje na ścianę, w międzyczasie zmienia 9mm na karabin maszynowy i stąpając po ściennym reliefie biegnie w kierunku oponentów, nie spuszczając palca ze spustu. Jeden z nich pada niemal od razu, drugi otrzymuje pocisk w momencie, gdy buddysta zeskakuje ze ściany wykonując salto. Ułamek sekundy potem odbija się od kolejnego filaru, by w półobrocie oddać kopniak wieńczący walkę. Muzyka cichnie, drzwi do kolejnego pomieszczenia stoją otworem.

Powyższy akapit, utrzymany w konwencji miernego fan-fiction, miał Ci dać posmakować, Drogi Czytelniku, jak wygląda akcja w ENTER THE MATRIX. Na pudze wygląda to następująco - jeden przycisk to cios ręką, drugi nogą (oba naraz to rzut), a trzeci to "Action", odpowiadający ze bloki, przechwyty i freestyle'owe wygibasy jak gwiazdy czy salta. Podczas walki bohater 'lockuje' się na jednym przeciwniku (lub, w niektórych przypadkach,

■ Smugi ciągnące się za pociskami są wykonane zawodowo!

Różnorodność ciosów, chwytów i rzutów w połączeniu z czysto matrixowymi akcjami z wchodzeniem na ścianę i czesaniem wszelkiego rodzaju hołubców daje piorunujący efekt.

dwóch), umożliwiając tym samym kamerze najazd z boku (widok niczym w rasowym mordobiciu). Warto jeszcze wspomnieć, iż każda z postaci ma swój własny wachlarz ciosów i rzutów. Jeśli widziałeś pierwszą część filmu, to wiedz, że w grze możesz odtworzyć 99% akcji,

które tam oglądałaś! Delektować się każdym kopnięciem, analizować klatkę po klatce sposób, w jaki Ghost i Niobe biegają po ścianie, bawić się w odwzorowywanie akcji z filmu... O tym jednak potem - teraz przywrócem recenzji bardziej przyswajalne remy;)

PATH OF THE ONE IS MAKING BY MANY.

By zrobić grę opartą na filmie, trzeba nań wykupić licencję - a ta najczęściej sporo kosztuje. Nie dodatek nie ma gwarancji, że powstały tytuł spełni pokładane w nim nadzieja. W przypadku ENTER THE MATRIX w produkcję bezpośrednio zaangażował się cały sztab biorący udział w tworzeniu filmu, na czele z braćmi Wachowskimi i producentem Joelem Silverem. Panowie z SHiNY pozbawieni byli pełni swobody, jaka zazwyczaj cechuje developing tytułu opartego na licencji filmowej. "Oni nie mówili wprost o tym, co ma jak wyglądać. Oni opisywali uczucia, jakie mają towarzyszyć danemu elementowi gry - na przykład, Gracz nie czuć to, że drzwi wokoło są zamknięte, a on jest sam" - opisuja współpracę z Wachowskimi, Dave Perry, szef SHiNY. Jedną z przyczyn, dla których twórcy filmu tak deleca zaangażowali się w pracę nad grą była chęć osobistego nadzoru nad projektem. Ale to nie jedyny powód.

Jeśli wyjdziesz z kina po seansie "Matrix: Reaktywacja" ("Reloadad") i złapiesz się na tym, za czegoś nie zrozumiesz, lub coś wydaje Ci się niejasne, nie rzucaj gromów na ekipę twórców. Bo nowy "Matrix" dopiero z serią dziewięciu animowanych nowel określonych mianem "Animatrix", oraz z ENTER THE MATRIX atworzą całość kompozycji, nowej wizji Wachowskich. Inaczej rzecz biorąc, EtM nie jest oparty na filmie. On go uzupełnia, wzbogaca. Niestety, w chwili gdy piszę te słowa nie dane mi było jeszcze doświadczyć w kinie sequelu obrazu z Neo w roli głównej, totez opieram się na oficjalnych materiałach prasowych i tego, co widziałam w trailerach. I tak, jeśli w filmie jest, słynna już, scena z walką na autostradzie, w grze zamiast jej odwzorowania weźmiesz udział w wydarzeniach, które ją poprzedzają. Be, jedna z "animatrixowych" nowel, "Final flight of the Osiris" ukazuja historię statku Thadeusa i filmu, który został przez niego nagrany w celu uświadomienia niebezpieczeństw grożących Zionowi. Tymczasem pierwsza misja w EtM stawia przed Graczem cel odzyskania tego filmu! W grze można spotkać wiele postaci, które występują w filmie - Agentów, Serapha ("first let mi apologize"), Bliźniaków, Key Makera, a nawet Morpheusa i Trinity (można nawet z nią walczyć! Ten pojedynek, toczony w "symulacji" japońskiego ogrodu należy do najbardziej efektownych motywów w grze). Z tego, co ujrzałem w przeciągu całej gry wnioskuję, iż Wachowscy zongloweli wątkami w sposób wzbudzający u Gracza chęć obejrzenia filmu. Tu zaczynali opowieść, tam nagle urywali ważną nić fabuły. Efekt uzyskali - kartki z kalendarza zrywam w coraz bardziej nerwowy sposób.

Znajdź różnice...

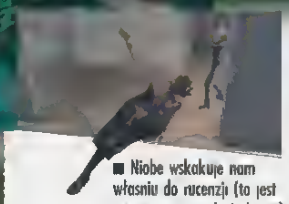
■ Mimo wszystkich zarzutów, jakie czynię panom odpowiedzialnym za wykonanie ENTER THE MATRIX, nijak nie mogę odmówić im pietyzmu w odwzorowywaniu lokacji, które ujrzymy w drugiej części filmu. Szkoda ze tej dbałości o szczegóły nie przełożyli na inne elementy otoczenia.

Niobe i Ghost zwiedzają pocztę, lotnisko, konoły, zamek (chyba najciekawiej wykanano lokację w grze) i podziemia Redakcji... Plotka mówi, że Starucha podpisała umowę na "subbassostwo".

YOU GO WITH HER OR YOU GET THE HELL OUT OF HER WAY.

Gracz wciela się w rolę Niobe, lub Ghosta. Niobe (w filmie Jada Pinkett-Smith) jest kapitanem statku Logos, podobno najlepszym w całej flocie Zionu. Mocna z niej kobietka. Ghost (Anthony Wong) to buddysta-myśliciel, pierwszy oficer na Logosie. Załogę statku uzupełnia operator Sparks,

▲ Tak wygląda ekran podczas lotu Logosem. Strzelać trzeba nie tylko do Sentineli atakujących od strony dziobu, ale i do tych gonigcych statek.



■ Niobe wskakuje nam własnie do recenzji (to jest juz nasza inwencja twórcza).

przenoszący naszych bohaterów w świat Matrixa Sakwencja walki, których zarys przebiegu przybliżyłem na początku atanowią znaczną część gry, ale nie jej całość Co pawien czas pojawiają się nieco inna w założeniach atapy - zabawa za snajperką, gdy musisz trafić w oponę oddalonago o kilkaset metrów samolotu, jazda samochodem przaz ulice miasta (model przypomina nieco ten z GTA3), tudziaz ostrzeliwania się z niago (od biedy mozna to porównać do strzalanki na pistolet), czy wreazcie ucieczka Logosem przed Santinalami w krętych tunelach "raalnago świata". A juz zupełną schizą są atapy "uciakana" - bohater, osaczony przaz grupę Agentów nie ma innego wyjścia, jak brać nogi za pas i zwiawać (fragmanty ze skakaniam przez dachy includad!) Atrakcyjność tych, bądź co bądź palniących roię przerywników, leveli odbieram po prostu jako chwilowa odarwania od esancji "bitej" rozgrywki Warto docanić fakt, za ściazki Ghosta I Niobe, choć w wialu miejscach idantyczna, niekiedy znacznie się od siabie róznią, ofarując zupełnia inna levala bądź stawiająca inna zadania Np gdy w "swojej" ścieżce Niobe jedzie samochodam, grając Ghostam będziasz tan atap rozgrywał strzelając z samochodu. Albo gdy inny level nasz buddysta zacznie w piwnicy budynku, pani kapitan będzia zaczynała od jego strychu W sumia etapów dla każdaj postaci jest 14 (pociętych na mniajsza "stejdza") plus jedna bonusowa Malo EtM

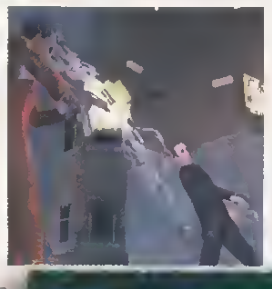
REALITY CAN BE A BITCH.

Wizualnia . Cóż, nie jest to jakiś popis, tachniczna fajarwarki. Lokacja są na tyle duża, by umożliwić Graczowi swobodę toczania walk (a takza unikнąć afaktu łamania takstur wynikających z nadmiernej wąskości przajść), ala są taż achamatyczna, nudna i w zasadzia w obrębia danago levelu wszystkie takia sama Fajnia ze mozna zdemolować filar, ala dlaczego gdy kopnę w szafkę, odpadają z niej wszystkie drzwiczki w promianiu kilkunastu matrów? Intarakcja z otoczaniam moglaby być większa Postacie ruszają się całkiam nieźle (choć blag bohaterów rodzi skojarzania, jakby piarwsza miesiąca dziacińatwa spędzili w azbestowych pieluchach) (HIV właśnie tak biaga Keanu, właśnie tak). ale podczas walki - co widać zwłaszcza przy włączonym "Fusion" - wyraźnia gubią klatki animacji. Dodatkowo wersja na PS2 często zwalnia, przy okazji potyczek z przaciwnikami teketury są „blurowana" (nia wygląda to zachwycająco), no i dokucza brak anti-aliasingu Z drugiaj strony braki te wydają się być zrakompansowane szybszymi, bardziaj dynamicznymi walkami Jeśli miałbym opis wrażań astetycznych zamknąć jadnym zdaniam, to okraśliłbym je mianam surowych - minimum upiększeń przy zachowaniu absoiutnie zadowalającaj funkcjonalności. Czyli taka matrixowa nalaciałość) O dźwięku nia ma co się rozpisywać - jak daklaruja SHINY, większość utworów pochodzi z filmu Jast to rockowe granie przypominająca klimatam to z OST pierwszago "Matrixa", do tego domiaszka techno Głosy postaci trzymają fason, zwłaszcza źa podkładali ja aktorzy filmowi (zwłaszcza Anthony Wong daje popis - stonowany, a przy tym lekko zdystansowany głos daje radę) Irytować moza jadynie odgłos ślinika podczas atapów "samochodowych"

■ Podczas pojedynku na autostradzie wystarczy krótka seria, by wyekspediować wrak auta w powietrze.

ARE YOU RED OR BLUE ON THIS?

Niby czemu miałbym się bawić w rozbudowana wieńczenie racenzji? Decyzję juz podjąłeś Podobno liczby nia kłamią - wiadz więc, ze liczba praordarów na EtM (Xbox/PS2/GCN/PC) przakroczyła 4 miliony! Jaśli nia przakonałem Cię do gry, a masz zamiar zobaczyć film, siłą rzaczy wrócisz do konsoli, by skonfrontować wydarzenia z kinowego akranu z tymi z gry A jast co konfrontować - między javalami umieszczona jest blisko godzina (!) sekwencji FMV nagranych przez wytwórnię Warnera spacjalnia dla produkcji SHINY (!!!) Kolajną gratką jest rewelacyjnia zmontowany trailar "Reaktywacji", który można obajrzać po ukończaniu gry Masz do wyboru dwia opcje możesz olać film, olać grę i przewrócić stronę. Ala mozasz taz wyjść z tej cholernaj wanny z kisialam, dopaść białego królika i zrobić z niego pudding. Hm, więc jak będzia...??



mozna ukończyć w dwa dzionki, I to baz większych problemów (nawet na Hard). Inna sprawa, źa taklaj intansywności rozgrywki za świacą ezukać w innych tytułach

Stan postaci określają dwa paski - standardowy, odpowiadający za "zycla" i "Fuelon", czyli po prostu Bullat Time Oba odnawiają się, gdy bohatar nia walczy akurat z zadnymi przaciwnikami (w trybie Hard renowacja pasków postępuja znacznia wolniaj niz na Easy). Górę ekranu zdobi strzałka, pokazująca kiarunak, w którym powinianaś się udać, a w prawym-górnym rogu ekranu widniaje symbol broni, której Gracz aktualnia używa (w tym temacia zadnych rawelacji - pistolety, karabiny automatyczne, shotguny i snajparka, nia ma miaczy!)

Matrix mnie ma...

"Unfortunately, no one can be told what the Matrix is. You have to see it for yourself" - Morfeusz. (...)

Zachłysnąłem się tym tytułem. Po prostu. Bullet Time jest pierwszorzędny. Wspaniałą robotę odwalił jaki Yuen Wo Ping, odpowiedzialny za choreografię walk - bieg po ścianie, odbicie się od niej, kopniak w ryj dwóch przeciwników naraz, bonusowo juggle, później dźwignia zwieńczona przystawieniem pukawki do głowy lub bebechów przeciwnika i... Mniam! Gdy się otrząsnąłem - dostrzegłem po części sztampową produkcję: grafa fajna, ale bez rewelacji, lokacje względnie nudne, za to muzyka odjazdowa Nic to, jatalna wyżynka, niepohamowana rozwałka otoczenia, klimat, smaczki, kierowanie samochodem (kamery - rewelka!) oraz Logosem, kaskaderka itd. - te elementy rekompensują niższą otaczkę, czyniąc z EtM grę obowiązkową dla fanów kultowego filmu (brakuje jak cholera **dodge'owania**). Jeśli nie czujesz klimatu - ocena o "oczko" w dół. Ja jestem przeszczęśliwy, grawitacja pokonana!☐ (hiv)

Ocena: 8

■ Nasi bohaterowie: Ghost i Niobe w jednym z kadrów filmu Matrix Reloaded.

Hakuj z nami!

■ Umieszczona w grze opcja "Hacking" to zabawa stylizowana na hakerski włam. "Hakuju" się wybranego Savu'a. Eksplorując zawarte w nim katalogi Gracz zdobywa dostęp do kolejnych plików i partycji, umożliwiających mu np. sprawdzenie mocy wibracji joypada w wybranym natężeniu, odsłuchaniu serii dźwięków generowanych przez system, czy przejrzenia galerii dostępnych filmów i zdjęć postaci. Ba, zaawansowani "hakerzy", według zapowiedzi SHINY, będą mogli wykorzystać swoje umiejętności do wygenerowania w wybranym miejscu w grze określonego rodzaju broni! Jest też opcja "Cheat", dzięki której można odblokować interesujące udogodnienia (kody do wstukania można znaleźć na stronach internetowych podawanych w jednej z opcji programu), a nawet uzyskać bonusowy level dla każdej z postaci (w tym przypadku kod podawany jest po ukończeniu gry). Generalnie rzecz biorąc, "Hacking" to miła odskocznia od standardowo podanych "galerii bonusów", którymi może się pochwalić praktycznie każda gra. Brawo za innowacyjny pomysł!

WERDYKT

KOSO

GRYWALNOŚĆ:	7
ŚLINY	8
BIJATYKA	8

8

PLUSY

- ▲ matrixowe akcja!
- ▲ REWELACYJNE potraktowanie licencji
- ▲ pure gameplay w najlepszym wydaniu

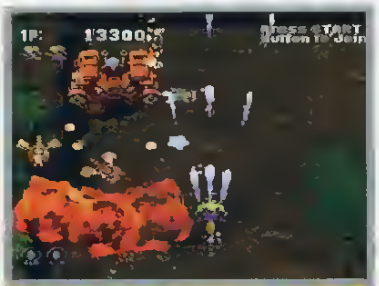
MINUSY

- ▼ ...choć nieco krótki
- ▼ upieszczenia graficzne

OCENY: KUJOT 8-, MAZZI 8, MUTTI 8, SCIERA 8

NOŚNIK DVD

Gra jest dostępna również na GameCube.



STRZELANINA

Mobile Light Force

- Wydawca .. XS Games
- Grafika/Dźwięk . 5/5
- Plusy . .. oldschoolowy powiew
- Minusy ... . .. mało się dzieje
- Ocena 3

Oto port gry z 1995 r , stworzonej przez PSIKYO – klasyczna strzelanina „do góry". ( ) Zamiast klasycznego dla gier tego typu statku kosmicznego, kierujesz np czarownicą na miotle lub gościem w pojeździe rodem z „Ughl" (zaiste, interesujące) Przeciwnicy już bardziej standardowi – przejaw myśli technologicznej Akcja niezbyt dynamiczna, laniwia przesuwające się pociski wyplardywane przez wrogów, między którymi można śmiało lawirować. Do tego power-upy i generalnia średnia wyżywka – momentami jest wręcz nazbyt spokojnie. W zabawie przeszkadza sklepezczony scrolling momentami ekran się nie przesuwa, toteż zachęcony możliwością tyknięcia bonusu – podążasz w jego kierunku Jeśli jednak w tym momencie scroll rusza pełną parą, zaliczasz wtope, przyjmując na klatę kilka pocisków Bossowie niewyszukani, tła rysowane (można odnieść wrażenie, iż w tle zapodano jakąś grę RPG – chodzą „chipki" itp.), muzyka średnich lotów W sumie przeciętniak, zatem nie zawracaj sobie głowy (za równowartość nabądź A500 w komplecie za „Swiv", ew. A1200 + „Banshee", hłahłel).□ [hiv]

STRZELANINA

Mobile Light Force 2

- Wydawca . XS Games
- Grafika/Dźwięk . 3/4
- Plusy kpt. Kloss...?
- Minusy . misie, lalki...?
- Ocena 2

„Jedynka" wydana na PSX, sequel na PS2 Pierwsza wrażenia – całkiem niezłe głównie za sprawą trójwymiarowych tal Jak się jednak po chwili okazało – pomimo faktu, że są zbudowane w oparciu o połygony to jednak składają się z zapętlonych sekwencji (ot, kawałek miasta, portu, droga) Mniejsza jednak o to Gały wybałuszyłem niczym nadepnięta ropucha po ujrzeniu wrogich jednostek: pluszowa misie kolorowa lalki, strzelające liście (ratunkul!') zas bossowie – np kolorowy motyl lub kpt Kloss Spuszczam wodę, bo śmiardzi Doprawdy, dawno nie widziałem tam porąbanego shootera, tak infantylnego i skapszczonego Co prawda w morzu paranoicznych zagrywek można wyłowić kilka ciekawych patentów (choćby całonka latająca wokół postaci, kosząca wszystko jak leci, super-atak) ale jedna jaskółka bogatym nie czyni – generalnia bez ładu i składu Wykonanie poniżej poziomu, momentami przycinająca się animacja, niska dynamika Z MLF2 wytrzymałem nie dłużej jak 15 minut Szkoda gadać, przyjacielu, szkoda gadać (...) PS Litości, dlaczego ja to muszę robić. .?□ [hiv]

WYŚCIGI

Downtown Run

- Wydawca Ubi Soft
- Grafika/Dźwięk 5/6
- Plusy poślizgi
- Minusy power-upy bez "power":)
- Ocena 5

Po ulicach największych światowych metropolii (Paryż, Rzym, Londyn, Montreal, Nowy Jork) ścigają się wozy, zbierające i czyniące użytek z niespodzianek Fala magnetyczna unieruchamiająca na chwilę silniki oponantów znajdujących się w pobliżu, pinezki rozrzucone na asfalt, rozlana plama oleju, czy tez chwilowa zmiana orientacji sterowania (prawo=lewo), to wybrane "uprzykrzacze" (brakuja jeno rakiet,) Jako że na trasach rozmieszczono sporo skrzynek kryjących niespodzianki to dzieje się sporo - non stop samochody tańczą na plamach, dachują, ew wyrywają przed siebia w szalańczym tempie noszona dopalaczami Tamu ostatniemu towarzyszy ciekawy efekt wizualny niczym w SHOX, pola widzenia nieznacznie zawęża się, a otoczenia zostaje pogrążona w efekcie 'Motion Blur' Ciekawe rozwiązania, niezwykle klimatyczna DOWNTOWN RUN to gra wybitnie arcade'owa, bez zobowiązań Gaz wciskasz w podłogę, polujesz na power-upy i przeciwników, hamulca używasz sporadycznie Własnie, skoro jestem juz przy tym ostatnim, model jazdy opracowano całkiem zjadliwie, a poślizg może sprawiać frajdę Niestety, to już koniec listy atutów Wokół tras nie sposób dopatrzyć się przyprawiających o ciarki elementów architektury (jestem świeżo po cioraniu w PROJECT GOTHAM RACING - achl), tekstury są surowe, jedynie animacja trzyma stały framarate (śmiga szybko i płynniutko - 1 ramka) Samochody (wyposażona w licencje, m in TT, Lancer, New Beetle) wypadają blado, jeśli wziąć pod uwagę kunszt ich wykonania, natomiast względnie młodzieżowo prezentuje się "emulacja' odbijanego w karoseriach otoczenia. DR stawia na urozmaicona tryby zabawy oprócz standardowego Championship, mozesz wziąć udział w tak wyszukanych konkurencjach, jak np Detahmatch, Last Man Standing, Sudden Death, Chasa (nawiązanie do NFS?). Owa "ulapszacza" mają jednak nikły wpływ na końcową ocenę

Grając, rzadko wygrywałem, bowiem zlewania w trakcia rozgrywki nie pomaga Zabawa jest niezwykle szybka, ale nudzi się w podobny sposób DOWNTOWN RUN to karykatura arcade'owej jatki, absolutny przeciętniak, na który nie warto się szarpnąć Bo wyścigów wszelakich jest na PS2 pod dostatkiem, z reguły znacznie lepszych □ [hiv]

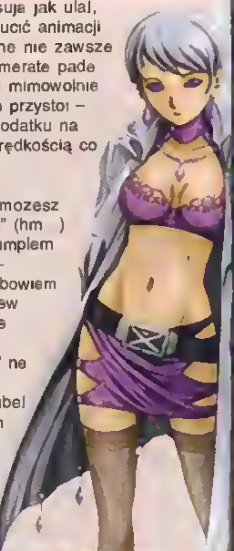
Dodonpachi

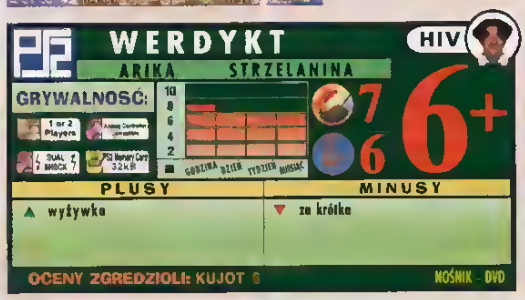
Uwielbiam te oldschoolowe, maksymalnie odmóżdżające gry „pojazd kosmiczny" napierający „do góry", dysponujący imponującą siłą ognia przerabiający na spinki do mankietów dosłownie setki wrogich jednostek. Choć w swym życiu zaliczyłem setki podobnych tytułów (arcade, wszelakie emulatory i konsole), zawsze odpalam ja z entuzjazmem. Oczy marszczę, brwi mruzę (czy jakoś tak,), okładam się po pysku i krzyczę, choćby w duchu „Banzeeaaaaii!" .

DODONPACHI nie wnosi do getunku dosłownie nic nowego Dwie jednostki do wyboru, po dwie możliwe kombinacje siania pozogi (skupiony promień laserowy lub małe pestki, w hurtowych ilościach), bomba Na ekranie non stop panuje zamieszanie – nie me mowy o jakimś chwilowym przestoju wyskakują eskadry myśliwców, większe jednostki, czołgi ostrzeliwują się z ziemi, co rusz wpadnie sub-boss, a i boss zamykający każdy z ok 10 etapów. Zaletą nie bez znaczenia jest fakt, iz W TO DA SIĘ GRAĆ Hm? Ano, w przeciwieństwie do wybranych konkurencyjnych tytułów (vide GIGAWING 2 na śp DC), lawirowanie pomiędzy wyrzygiwanymi przez przeciwników groszkami jest możliwe! Naturalnie, „wyżej wale nia podskoczysz", nieraz ostatnią deską ratunku okazuje się odpalenie bomby i podziwianie uruchomionej machiny zniszczenie, jednak z grubsza da się grać, autorzy nia przesadzili w tej materii, za co cześć im i chwała Co się tyczy systemu power-upów, to także jest w porządku zbierasz lewitująca znaczki, które po zgonie mozesz wessać ponownie, ciesząc się rzezią

Oprawa graficzna DDP to zaden atut, niestety Nie każdemu przypadnie do gustu fakt, iz po bokach ekranu widoczne są charakterystyczne pasy (zawężone pole zabawy), zes tła nie tak atrakcyjne, jak u konkurencji, w dodatku rysowane ręcznie Ja na to sikam – jest astetycznie, interlace pasuja jak ulał, nie mozna także nic zarzucić animacji jednostek Niestety, engine nie zawsze wyrabia – momentami framerate pade na ryj, fundując Graczowi mimowolnie efekt Slow Motion To nie przystoi – TAKIE gry w XXI w , w dodatku na PS2 powinny śmigać z prędkością co najmniej 197 kl./s

Oprócz klasycznej jatki, mozesz zabawić się „sam na sam" (hm) z bossami, w duecie z kumplem (2 Graczy jednocześnie – animacja ma się dobrze, bowiem ograniczono siłę ognia), ew „bez oporu" (wrogowie nie strzelają). (...) Ta gra zasługuje „sama z siebie" ne ocenę „7", jednak na zakończenie zapodaję kubeł zimnej wody ukończyłam ją w ok 25 minut ( ) Jesteś sado-maso ?□

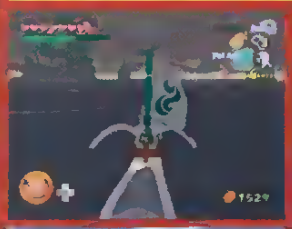




THE LEGEND OF ZELDA the Wind Waker

GameCube

Dopiero po wielu godzinach grania Zelda ujawnia drugie dno. I bynajmniej nie jest nim dno morskie



■ Jedno morze o wielu obliczach - wygląd morskiej toni zależy od aktualnej pogody, pory dnia lub rejonu świata. Określenie: "do wyboru do koloru" jest jak najbardziej na miejscu.

■ Dywany kwiatów bardzo ładnie falują poruszane podmuchami - jak widać Liść Deku może służyć również w celach zabawowych.

■ I znowu to samo - zamiast ratować świat Link na coś się gapi. Chłopak [illegible] czas myśli że to [illegible] niedzielny [illegible]nik.

■ Jeszcze krok, jeszcze [illegible] na wroga jak [illegible] demon zemsty - eee, to chyba nie ta kwestia. [illegible] miałem [illegible]

Minął miesiąc tak ne oko. Pograłem trochę dłużej emocje się ustabilizowały I mogę już bardziej surowym okiem ocenić najnowszą przygodę Linka Odrzucam więc na bok sentymenty, zwodniczą ekscytację, przybieram surowy wyraz twarzy i zabieram się do wytoczenia ciężkiej artylerii Spoko, nia będzie tak drastycznie, ala wszystkim miłośnikom serii proponuję na moment ściągnąć ewentualne klapki z oczu, przeciwnikom natomiast - powstrzymać złośliwe uśmieszki

Niejeden na pewno rozważa sensowność robienia drugiej części recenzji Wiadomo jeszcze jak pojawia się jakaś beta, albo z różnorakich względów nie ma czasu na odpowiednie zgłębienie tematu to owszem - warto a wręcz należy wstrzymać się z werdyk- tem W przypadku WW jest trochę inaczej, bo w sumie można, po skonsumowaniu pewnej ilości flagowych elementów gry wydać trafną opinię.

Kolejna wspaniała Zelda

Jest bajkowo, kolorowo i z jajem, ale też trochę infantylnie, jednak w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Numer jeden na „kostkę"! Piracki charakter przygody, w połączeniu z cel-shadingową grafiką i papierdółkowatymi motywami muzycznymi kojarzą mi się z „Monkey Island" (szkoda że dialogi nie są czytane). A jak się gra? A jakże mogłoby się grać w ZELDĘ? Wyśmienicie! Esencja terminu "gra wideo" w wykonaniu NINTENDO. Osobiście nie mogłem się oderwać od ekranu, a jeśli już, przed oczami rysował mi się zeldowy krajobraz; w myślach rozwiązywałem zagadki, wyobrażałem sobie jak mogą wyglądać nowe lądy... Dlatego nie polecam grać u kolegi, bo można zachorować na "GaCka" i problem gotowy, hehe. Aha, za brak definiowania „rewersowego" obracania kamery (która nie działa idealnie) - jeden kopniak w tyłek mistrza M.□ [S]

Ocena: 9+

Czasami przydaje się jednak, aby minęło parę dłuższych chwil (L4, sanatorium albo izolatka) spędzonych na zabawie z tytułem, który nosi piętno bycia kultowym i w ogóle jest "skazany na sukces" ZELDA należy właśnie do takich gier, czy się to komuś podoba czy nie W końcu to prawdopodobnie druga najpopularniejsze marka w świecie gier, zaraz po eksploatowanym na wszystkie sposoby Marianie. No i co zrobić, kiedy w łapy wpada gra, która musi, po prostu MUSI być świetna, nia ma innej możliwości Na chłopski rozum wiadomo, że pewna to jest tylko śmierć, a i za to głowy bym nie dał (skłonują Cię albo potraktują t-virusem i będą wykorzystywać jako statystę w kolejnym RE) Załóżmy że oczywiście całkiem hipotetycznie, NINTENDO wtopiło by z nową ZELDĄ Człowiek by grał, czując że coś jest nie tak ale presja tych wszystkich "achow" i "ochów' dochodzących ze wszystkich stron byłaby wystarczająca, żeby wystawić wysoką ocenę Ot tak, asekuracyjnie, na wypadek gdyby akurat gust recenzenta był zwichrowany w inną stronę niż reszty świata {H MGS2 } No bo przecież do ciężkiej choroby, gra ma metkę "murowany hit' No to jak ma być

A tak jak troszkę człowiek odsapnie wrzuci ne luz, to i myśli się zupełnie inaczej Można wybadać jak rozkłada się poziom frajdy serwowanej przez grę, czy z czasem nie wkrada się nuda i monotonia, albo zbyt szybko kończą się nowe patenty ożywiające zabawę Teraz o jednym jestem przekonany - okres łykania głównego wątku zagospodarowano wręcz znakomicie ze względu na elegancką dystrybucję petentów nakręcających do dalszej gry

Nie jest to jakieś novum, niby standard, a jednak nie raz zdarza się sytuacja, że po czasie obfitości kiedy to jesteśmy zasypywani przeróżnymi gadżetami umiejętnościami przychodzi czas na własną inwencję - ziewanie, dłubanie w nosie czy popierdywanie w celu pochwalenia się nowo nabytymi 'biegłościami' Początkowo taz się tego obawiałem, bo różne paści pojawiały się w inwentarzu Linka w podejrzanym tempia sugerując szybki finał Link jednak jest facetem (podobno), a tych należy sądzić nie po tym jak zaczynają przygodę lecz jak ją kończą No i kiedy już niemal wydawało się, że niewiele pozostało w menu miejsca na nowe narzędzia (co jakoś zawsze wprowadza mnie w nieciekawy nastrój i każe pod nosem przeklinać leniwych niedzielnych "tworców"), gra wyskakiwała z "siakąś" nową atrakcją A to aparat fotograficzny, a to nowa melodyjka w sam raz do 'zewnętrznego' z pomocą Wind Wakera, a to "apgrejdzik" portfela, a to nowy typ przynęty, a to jeszcze coś innego Zazwyczaj gadżety/umiejętności są konieczne dla posunięcia (hmm.) akcji do przodu, ale czasem są to jakieś mniej istotne drobiazgi Z każdym przyswojonym patantem otwierają się jednak przed Linkiem nowa możliwości, z których może lecz nie musi korzystać (tak jakby miał wybór - w końcu to Gracz zmusza go do tych wszystkich debilnych akcji zrzuca ze skał, topi, pali każe pracować)

▲ Cokolwiek się dzieje na ekranie, twarz Linka z pewnością wyraża to lepiej niż w niejednym pseudorealistycznym tytule.

W tym miejscu mogę się pokusić o kilka uwag nt Tingle Tunera, czyli wsparciu ze strony GBA. Nie powiem, ten gadzecik wykazał w bedeniu zupełnie nieoczekiwane właściwosci pomijając samą, godną plusika koncepcję (z kredytem zaufania na przyszłe dopracowanie). Co taki Tingle moze nam zaoferować? Za słoną opłatą przysoli wrogowi bombą, uzdrowi Linka albo palnie jakiś zupełnie kretyński komentarz, ktory niby jest podpowiedzią (ta, jasne - jakieś głodne kawałki o przyjaźni i wąchaniu kwiatków). W sumie najprzydatniejsze okazują się wyświetlane na GBA mapy. Trochę tego jest i wszystko zapowiada się sympatycznie, ale w praktyce juz tak nie rajcuje - trochę zbyt mało mozliwości działania ma Gracz kierujący ikoną Tingla. W takim razie gdzie te nieoczekiwane właściwosci o których wspomniałem? Otoz, Tingle jest wręcz nieocenionym w przeszkadzaniu Linkowi (!?). Po wciśnięciu 'A', Link kieruje wzrok w stronę kursora i przy okazji przerywa wykonywaną czynność (np. pada na mordkę podczas dyndania na linie). Moja Druga Połowa po odkryciu tej sympatycznej możliwości, gnębiła mnie z godnym lepszej sprawy upodobeniem. Jednak jak tylko ja dorwałem GBA, sam przekonałem się ze niby taki drobiazg, a cieszy (niezły powód aby przeciwnicy Linka pograli w ZELDĘ).

Przykład z Tinglem jest szczególny, ale fajne (właśnie fajne - takie potoczne i nieprofesjonalne słowko) w ZELDZIE jest to, ze zawsze można znaleźć sobie jakieś ciekawe zajęcie. Gospodarstwa rolnego co prawda nie da się założyć, fryzjerem też Link raczej nie zostanie (engine nie ten, wiecie - rysunkowe włosy), ale czynności do zaliczenia pobocznych mini-queścików, sekretów i cudów na kiju jest od groma. Choćby trzaskenie kasy w przypadku posiadanie największego portfela, albo terroryzowenie spokojnie rozbijających się po morzu piratow. Matody są rozmaite: można klasycznie bumerangiem w łeb, elegancko z łuku albo po swojsku z armaty, w którą zamienia się uzyta na łodzi bomba.

Jeśli juz jestesmy ne morzu, to pora na delikatne zasygnalizowanie powodów dla których nowa ZELDA nie dostała "dyszki" i nie ściemniajcia, ze nie zerknęliście na „oceniaczkę", na to prawie nie ma mocnych. Powód właściwy i decydujący jest jeden - i ten na moment odłożmy, zajmując się innym spornym motywem. Tu dochodzimy do kwestii, jak słusznie się domyślacie - żeglugi. Tak... jak by to ugryźć? Sprawa

POTĘGA DETALI, PRZEDSMAK PRZYGODY...

SPOILER ALERT

Ostrzezenie dla osob, ktore cieszą michę z samodzielnego wykrywania szczególików i smeczków, a zaproszenie dla tych którzy raczej w Zeldę nie zagrają, a chcieliby dowiedzieć się co tam w niej jeszcze piszczy (zazneczam, ze to tylko szczyt góry lodowej). Mówię Wam, ze niewiele jest gier które tak szczodrze wynegradzają zaangazowanie Gracza - im dłużej grasz, tym więcej gra odkrywa przed Tobą sekretów.

Zyczysz sobie zwiedzić okolicę lotem ptaka? Nie ma sprawy (patrz screen), wystarczy ze zakupisz właściwą przynętę i zwabisz przelatującą mewę - w ciele ptaka znacznie łatwiej wykonać zwiad nad obcym terenem, zwłaszcze, ze sam decydujesz kiedy masz już dość opierzonego ciała (no chyba, że padniesz ofiarą drapieżnika). Mewa nie jest jedyną istotą którą można kierować. W dwóch labiryntach będą nam towarzyszyć postacie o specjalnych zdolnościach, a dzięki mocy Wind Wakera Link będzie w stanie przejąć nad nimi kontrolę.

Zachowanie przeciwników to momentami poezja. pozbawiony broni goblin najpierw rozgląda się bezradnie wokół i jeśli może to zwiewa, ale czasem potrafi ZATŁUC kumpla żeby tylko zabrać mu broń. Co większe kozaki rzucają się na Linka z gołymi piąchami! Raz uciekałem przed bendą wredów i zwiałem

im na wąski gzyms. Myślałem, ze oleli temat, ale jeden został i wychylając się nad przepaścią probował mnie dźgnąć jakimś narzędziem.

Mało? Że wiatr wieje to wiadomo, ze obiekty odpowiednio reag... na podmuchy, też wiadomo. Ale uwzględniono również rozwiewaną zgodnie z kierunkiem wiatru m... O wodzie również ni... zapomniano: jeśli ... zamoczy tylko no... - woda będzie kap... nóg, jeśli do pase... krople skapują od pa... w dół itd. Wysokość fal... morzu jest zalezna o... fazy księżyca. Eh, c... miód i orzeszki - ciężk... się od gry oderwać, a ciało szaleńczo domaga się już porcji snu.

■ Efektowny kr[illegible] fioletowego dymu jest pozostałością po pokonanym wrogu - rzecz bezkrwawo rozwiązanie.

Śliczna gra! Fajna, sympatyczna, lekka, miła i przyjemna! A co mi tam. Wszystko mi sie pokręciło - mam zielone ubranko, zielony padzik, zielony chlebuś w plecaku. A teraz paskudne gobliny, zjedzcie mnie za to co powiedziałem. Buu...Chyba pora odstawić Zeldę

oddać zamysł w kilku słowach, lecz dla by[illegible] krainy temat zapewne obcy nie jest. Zwłaszcza wprowadzenie Linka jako zwyczajnego chłopca ruszającego siostrze na odsiecz zdaje się potwierdzać niektóre "teorie". W tym miejscu temat należy uciąć, aby nie powiedzieć słowa za dużo...

WIND WAKER wprowadza własne rozwiązania, ale rewolucją już nie jest - i to należy mieć na uwadze. Ekipa NINTENDO ma makówki nie od parady, nie oszukujmy się jednak - nie ma szans, żeby bez znaczącego przełomu w sposobie tworzenia i myślenia o grach wypalili z jakimiś "kosmosami" i tak radzą sobie świetnie. Mają za to u mnie browca, a drugiego za stworzenie WW w konwencji nierealistycznej, rysunkowej, infantylnej, dziecinnej i jak kto jeszcze sobie to nazwie, przez co zagrali na nosie wszystkim maniakalnym fanatykom hiperrealizmu. co to negują każde inne podejście. WIND WAKER jak widać radzi sobie całkiem nieźle, a ze wygląda inaczej... coż prawdopodobnie nikogo nie będą w szkole tą grą zamęczać. A zresztą ja tam się cieszę, ze nawet mając tak wysoko ustawioną poprzeczkę i wykorzystując sprawdzone, uznane pomysły, udało się nowej ZELDZIE uniknąć patologicznej ostatnio odtworczości i wyjść zwycięsko z pojedynku ze swą sławną poprzedniczką. Świetna gra. Wystarczy □

jest kontrowersyjne. Bo z jednej strony zapylanie na łódeczce jest bardzo dobrze pomyślane, sprawnie zrealizowane i wpasowana w konwencję przygody Linka. Stanowi też naprawdę solidny, nie do ominięcia, integralny fragment gry i ma swoich zwolenników, którzy nie widzą niczego nużącego w przemierzaniu drogą morską wielkich, w skali gry, odległości. A trzeba Wam wiedzieć, że czasami trzeba żeglować do celu i kilka minut, modląc się aby zabłąkany cyklon nie wywalił nas na drugi koniec świata. Wraz z postępami będzie nam dane korzystać z magicznych pieśni teleportujących w pobliże kluczowych lokacji, ale nie zmienia to faktu, ze żeglować trzeba i jak ktoś ma na to alergię, to szczerze współczuję. Współczuję, lecz fakt tan mam w pamięci jako znaczący, gdyż nijak nie jest to drobna niedogodność. I przyczyniła się w dużym stopniu do wzrostu ilości przeciwników żaglowania. Jest taki moment w ktorym musimy odnaleźc na pełnym morzu ładne kilka zatopionych przedmiotów, niezbędnych do ukończenie gry. Płyniemy na miejsce według mapy, wylawiamy skarb, płyniemy do następnego punktu, wylawiamy skarb itd. Sekwencję tę skrócono po pierwszych opiniach japońskich Graczy, więc o czymś to jednak świadczy. Morska zegluga, najciekawsza i oryginalna jakby się wydawać mogło koncepcja ZELDY podzieliła więc fanow na dwa obozy. Przyznaję, motyw z Eponą w „Ocerine of Time" był znacznie bardziej trafiony. Zresztą, jakoś nie przypominam sobie, żeby znaczące elementy poprzednich części skupiły na sobie zmasowany atak większej grupy fanów (moze za wyjątkiem „Zelda II" - ale z innych powodów).

No dobra - jak przykazano, pływamy po tym morzu, pływamy, e nad głową unoszą się chmurki, słoneczko, no i szlachetny cień „Ocarina of Time", do której mimo szczerych chęci nia sposób WIND WAKERa nie porównywać. Status następcy nadaje tytułowi pewną przywarę - właśnie bycia w jakimś stopniu powtórzeniam. A jeśli do tego "powtórzeniem" gry uznanej za jedną z najlepszych w historii brenzy, to fiu, fiu - na pewno łatwo nie będzie. Kto miał okazję zagrać w „OoT", a wcześniej widział inne gry z serii, ten poczuje się całkiem swojsko i tym razem. Schemat (alez strasznia to zabrzmiało) jest bardzo zbliżony do "okaryny", zarówno od strony sposobu prezentowania akcji (3D), koncepcji "dungeonów" przedmiotów, jak i pomysłu z wiodącym artefaktem (magiczna rózdzka-magiczna okaryna). Konkreciarskie są zagadki, niby niewiele nowego mozna w temacie zaproponować (np. tradycyjne juz kamienne bloki), a jednak rozgryzanie tych z WW sprawia ogromną satysfakcję. Nie są zbyt trudne i abstrakcyjne, zazwyczaj wystarczy rozejrzeć się, skojarzyć i użyć odpowiednio posiadany przedmiot. Są miejsca w ktorych mozna się zaciąć, lecz zwykle dlatego, ze gra nie zawsze informuje gdzie należy się udać, pozostawiając pewien margines swobody i delikatnie zmuszając do samodzielnej eksploracji. Nie ma za to żadnej lokacji będącej w stanie rownać się chociaz trochę z przechlapanie (dosłownie) trudną Weter Temple z „OoT". Jeśli o labiryntach mowa, to względnie słabo graficznie wypadają dwa z nich (Earth i Wind Temple), ubogie w szczegóły i wizualnie mniej ciekawe od innych - za to obfitujące w rewelacyjne pomysły (słowo!).

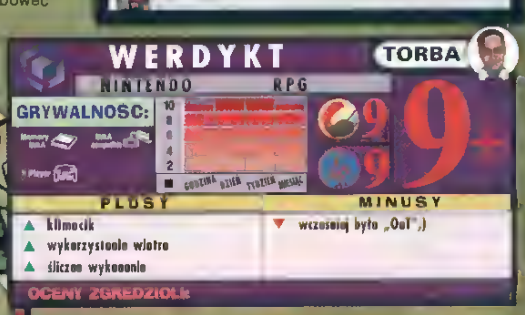
Elementem mocno wyróżniającym WW od innych części sagi jest fabuła. Rzuca ona odrobinę światła na koncepcję istnienia wielu Linkow i wielu księżniczek Zeld w historii magicznej Hyrulu. Brzmi strasznie, bzdumie, jeśli spróbowec

NAJPIĘKNIEJSZA na GaCku

Pudło, wianiec leurowy wędruja do METROIDa - i to bezdyskusyjnie. Daje się zauważyć istotne zmiana w ocenie grefiki WW. Całe oczko w dół to rzeczej niespodziewany zabieg jak sądzę. Ale przyznaję, za słuszny w obliczu kunsztu jaki prezentuje MP. Nadal uwazam, ze WW jest grą prześliczną, lacz jeśli przyjąć, za na pełną ocenę grafiki składa się artyzm i designerski talent oraz technologiczne potęga, to na tym polu METROID PRIME jest jak do tej pory nie do pobicie (obie składowe na BARDZO wysokim poziomie). Styl ZELDY nie kazdemu musi przypaść do gustu, za to wizualnego przepychu MP nie sposób nie docenić.
Taka jest wersja oficjalne (po cenzurze i liftngu,), lecz po cichu dodam, ze na redakcyjnym zebraniu zupełnie inaczaj się sprawy miały. Niestaty nia byłem w stanie się oprzeć wystosowanym argumentom. Jak zaprotokołowano - argument pierwszy: szklany obiekt wypełniony cieczą, często wykorzystywany przy negocjacjach, argument drugi: drewniany obiekt, podłuzny i ciężki, również wykorzystywany przy negocjacjach, lecz w innym charakterze,).

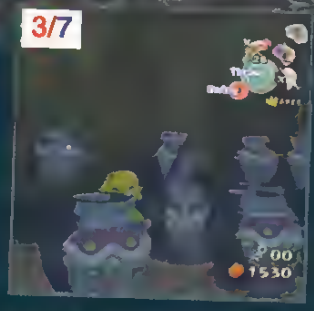
DOBOROWA OBSADA

■ GaCek otrzymał dwie wspaniałe pozycje: MP oraz WW. Niechaj o ich potencjale świadczy fakt, ze na stronce www.gameronkings.com w rankingu gier "nowej generacji" (liczac od czasu PSX) zajmują miejsca w pierwszej dziesiątce. MP jest na 2. miejscu z wynikiem 96,7%, Z:WW zaś, na 7 - 95,6%. Nie ma co sugerować się zachodnimi serwisami, lecz gdy jakaś gra dostaje średnią powyżej 90%, możemy być pewni, że to nie jest żaden gniot (średnia statystyczna jest bezlitosna). Do tego, jeśli tytuł wchodzi na TOP 10, można mówić o czymś wielkim. Aha, pierwsze miejsce i 98,2% zajmuje „Z:Ocarina of Time".



KONKURS

TWOJA PRZYGODA



WYGRAJ LIMITOWANĄ WERSJĘ GAMECUBE wraz z ZELDA

zasady: Wybierz jedną ze ścieżek (czerwoną lub niebieską) łączących w ciąg dziewięć obrazków z gry THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER. [STOP] Na kartce pocztowej lub w liście opisz je kolejno, zaczynając od lewego-górnego rogu zgodnie z kierunkiem odpowiedniej strzałki, w ten sposób, aby połączyć je fabularnie (muszą tworzyć jakąś historię). [STOP] Posłuż się "komiksowymi dymkami", komentarzami lub dowolną formą narracji. [STOP] Nie musisz nic wycinać - wystarczy że podasz numer obrazka i dokładnie określisz, gdzie ma się znaleźć Twój tekst (dialog, komentarz itp.). [STOP] Mozesz posłużyć się kserokopiarką. [STOP] Wyślij swoją propozycję (wraz z przyklejonym kuponem!) ne edres Redakcji, w terminie do 31 sierpnia. [STOP] Wspaniała nagroda czeka właśnie na Ciebie!□

DYNASTY WARRIORS 4 XL

Saria DYNASTY WARRIORS jest jak dojrzała, doświadczona kobiata z charakterem - kryje się za nią ogromny potencjał najróżniejszych "uciech", jakie ma do zaoferowania przy bliższym poznaniu. Załóżmy, za miałaś już z nią do czynienia wydaje Ci się za już ją doskonale znasz, "na wylot, wzdłuż i wszerz", lecz mimo to za każdym razem potrafi Cię czymś zaskoczyć i sprawić, by solidnie podniosło Ci się ciśnienia. Jeżali jednak dopiero zaczynasz ją odkrywać, to czekają Cię niezapomniana, niezliczone godziny niczym nia skrępowanej zabawy. Oczywiście pod warunkiam, ze kręcą Cię dojrzałe, doswiadczone kobia. yyy . chciałam powiadziać - chodzone mordobicia

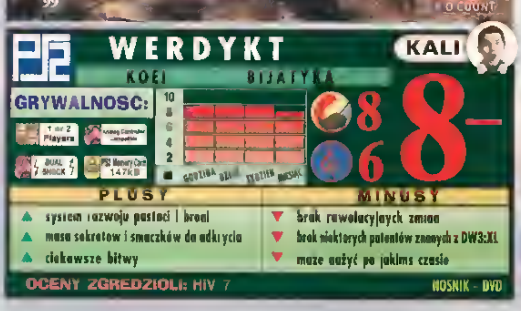
Liczbo sprzedonych egzemplarzy DW4 w somej Joponii już po 9 dniach osiągnęła imponującą, akrągła sumkę: milion. Czy rzeczywiście worto rzucić się no ten tytuł? Odpowiedź znojdziesz obak.

Starozytna Chiny, Epoka Trzech Królestw - czasy ogromnych bitaw, niespodziawanych sojuszy, zdrad i wymyślnych podstępów, czasy prawdziwych bohaterów i tajemniczych, mistycznych wydarzań. W tym to właśnie okresie, jakza wielbionym od let przez KOEI, przyjdzie Ci chwycić za broń i stanąć do walki jako jedna z ponad 40 historycznych postaci (tu nowość: kazda ma 6 odmiennych modali wyglądu!), na blisko 20 różnych obszarach, w ponad 50 różnych bitwach. Z pewnością kazdy z Was słyszał co nieco o tym słynnym, masowym mordobiciu, w którym licznik zabitych wrogów potrafi przekroczyć 1000 w trakcie jadnej bitwy, więc skupię się tylko na najbardziaj istotnych zmianach. W nowy sposób przadstawia się kwastia broni/ekwipunku oraz rozwoju postaci. Wyposazenie jakia mozasz zabrać ze sobą do walki, zostało podzialone na trzy grupy: obok standardowych/specjalnych przadmiotów, odrębnie mozesz dołożyć sobie wybrane siodło oraz orb - o ile udało Ci się jakiaś zdobyć. Siodła umozliwiają rozpoczęcie bitwy na spacjalnym rumaku (doszły nowa, m.in. słynny Shadow Runner) albo słoniu, orbs zaś dodają do Twojej broni jadan z sześciu "zywiołów" o odmiannych właściwościach, np. zamrazających, podpalających, przabijających blok itd. Tym razem nia da się zdobywać nowych broni (wyj. bronia 10. levelu), ale zamiast tego Twoj orez nabiera doświadczenia w trakcie bitew i jest stopniowo ulepszany. Sema bitwy takze przebiegają nieco inaczej, a to za sprawą nowych ciosów, rzutow, wykorzystywania maszyn oblężniczych oraz lapszej inteligencji przeciwników. Zwykli żołnierza są teraz bardziej agresywni, generałowie zas potrafią się wycofywać przy niakorzystnym obrocie wydarzeń, a newat przejść na stronę wroga! Ponadto w niaktorych przypadkach moza zostać Ci zaproponowany "dual" - starcia „1 na 1". Jezali się zgodzisz, stanisz do walki na małym obszarze, by bez udziału podwładnych móc rozstrzygnąć starcie pomiędzy generałami w przeciągu 45 sak.

Engine został nieco zmodyfikowany i wyciśnięto z niego chyba juz wszystkia soki, dzięki czemu grafika stoi na wyzszym poziomie niz w poprzedniej części. Kolory dobrane są niaco bardziej subtelnie, obraz jest znacznie ostrzajszy i obfitujący w nowe, miłe dla oka efekty specjalna i świattne, ała najbardziej pociaszającym jest fakt, za wraszcie wszystko jest animowana za statym tramerate. Klimaty muzyczne nadal oscylują wokół "japońskiego rocka/matalu" choć niezwykla miłą niespodzianką są takza nieco spokojniejsza utwory wykorzystująca motywy orientalna. Brak jest rawolucji, ala obacna poprawa oprawy A/V powinna kazdego zadowolić.

◀ Słoń to jeden z wyjątkowych środkow lokomocji. Oprocz "Trąbalskiego" grocz może dosiąść też kilku specjolnych rumaków o unikolnych właściwosciach - m.in. słynnego, najszybszego "Red Hare", czy jez "Shadow Runner'a", z ktorego przeciwnik niemoże nim jest w stonie Cię strącic.

Przyznam szczerze, za na początku miałem nie lada problem z oceną DW4: czy tak doskonały, lecz jakze mocno juz wyaksploatowany pomysł potrafi ponownia przyciągnąć na długie godziny do pada? Szybko jednak okazało się, że potrafi. Juz sama zmiany w systemie rozwoju postaci, zdobywania akwipunku, ulapszania swojej broni oraz niaco odmienna walka potrafią zadowolić osoby, które doskonała znają tę senę. A doliczyć do tego należy jaszcze jakża istotne rzeczy: mozliwość wyboru misji tworzących ściazkę trybu Musou (=Story), dynamiczna zmiany na polach walki, spacjalne wydarzenie oraz wyczuwalną odmienność w przedstawianiu znanych juz bitew. To naprawdę wystarczy, by na nowo rzucić się w wir zabawy z DYNASTY WARRIORS. A jazali do taj pory nie miałes jeszcze okazji blizaj zapoznać się z DW3/DW3:XL, to .. o czym my tu w ogole mówimy? Jak najszybciaj chwytaj za DW4!□



INNA

State of Emergency

- Wydawca ... Rockstar Games
- Grafika/Dźwięk ... 7/7
- ▲ Plusy ... rewelacyjnie odprężające
- ▼ Minusy ... tryb "story" szybko się nudzi
- Ocena ... 8+

Totalna rozpierducha z wykorzystaniem ogromnego arsenału, w dodatku w trakcie zamieszek z udziałem setek postaci na ekranie - STATE OF EMERGENCY (PE#56, ocena "8+") powraca tym razem w wersji na Xboxa. W samej rozgrywce specjalnie wiele się nie zmieniło, nie doszły nowe plansze, czy postacie, nawet grafika specjalnie nie została podrasowana. Wersja na Xboxa posiada jednak jedną, wspaniałą zaletę: znacznie lepszą animację. Rwanie i chrupanie przy większej zadymie znanej z PS2 odeszło niemalże w niepamięć, wszystko chodzi płynniutko przez prawie cały czas (aporadycznie cosik potrafi chrupnąć). Jeżeli miałeś do czynienia z wersją na PS2, SOE na X-a mozesz sobie podarować. Jeżeli jednak do tej pory nie skosztowałeś tego tytułu, to polecam z czystym sumieniem. I pamiętaj, misje i tryb "Revolution" są tylko dodatkiem do wszystkich wspaniałych trybów z "Chaos"! [kali]

STRATEGICZNA

The Sims

- Wydawca ... EA
- Grafika/Dźwięk ... 6/7
- ▲ Plusy ... żywotność
- ▼ Minusy ... brak wsparcia on-line (Xbox)
- Ocena ... 8-

Konwersja "symulacji życie" THE SIMS, dostępna od lutego na drugim Soniaku (PE#67, ocena "8-") trafiła właśnie na pozostałe dwa Next-Geny. Zasadniczych zmian brak, MAXIS udostępnił posiadaczom X-ów oraz GCN-ów główne tryby zabawy znane z PS2. Get a Life, oparty na szeregu kolejnych misji, a także Play the Sims, czyli rozgrywkę właściwą polegającą na stworzeniu własnego Sima i dalszym kontrolowaniu jego poczynań. Pozostał też multiplayerowy tryb mini-gier, uskutecznionych na podzielonym ekranie - niestety nie pokuszono się o opcję zabawy dla czterech Graczy, na co po cichu liczyłem. Różnica w stosunku do wersji PS2 widać natomiast w grafice. Nie ma kłopotów z anti-aliasingiem, przez co "ząbki" na krawędziach są niemal niewidoczne, zyskały też na jakości tekstury - ich rozdzielczość mocno podbito i poszczególne obiekty wyposażenia domu, a także postacie Simów wyglądają tu korzystniej. Wersja na sprzęcicho Billa nie doczekała się supportu systemu Xbox Live!, więc ściąganie i instalowanie dodatkowych przedmiotów odpada także i tu. Szkoda. Mimo to polecam, rajcowność wyeokich lotów ☐ [shiva]

STRZELANINA

Red Faction 2

- Wydawca ... THQ
- Grafika/Dźwięk ... 7/7
- ▲ Plusy ... demolka, nowe areny
- ▼ Minusy ... dziwne zmiany w grafice
- Ocena ... 7+

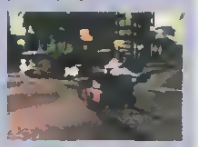
Maszynka Gates a dostała konwersję sequelu całkiem dynamicznego shootera FPP (PE#65, ocena "8"), znanego z konsoli PS2. W przypadku drugiego Playaka grafa była wporzo, choć posiadała kilka wpadek. Na X-pudle jest... niestety gorzej! Przede wszystkim część tekstur wygląd na dziwnie okrojone (brakuje im szczegółowości, mają stonowane kolory), do tego podbita rozdzielczość całej grafy sprawiła, ze momentami dosięgnie Cię wrażenie sterylności. Sam zestaw (dość zróżnicowanych) misji nie uległ zmianie, wrzucono za to dodatkowe mapy dla wieloosobowej jatki. Dlaczego jednak THQ nie postarało sie o obsługę systemu Xbox Live, ani nawet opcję połączenia konsol kabelkiem? Afrykańskie baby nawet nie wiedzą. Wersja na PS2 była dobra, Xbox trochę stracił (nie wykorzystała żednego z potencjałów tej maszynki), ale w sumie obie pozwalają wywalić trochę betonu w powietrze [myq]

Burnout 2: Point of Impact

WYŚCIGI

- Wydawca ... Acclaim
- Grafika/Dźwięk ... 9/9
- ▲ Plusy ... niewiarygodna prędkość
- ▼ Minusy ... brak opcji LINK (Xbox)
- Ocena ... 9

Kilka miesięcy temu (PE#64) miałem ogromną przyjemność popełnić recenzję (w duecie z Norbasem, yo!) BURNOUT 2 w wersji na Czarnulę. Jednogłośnie okrzyknęliśmy ją mianem najlepszej arcade owej ścigałki na rzeczoną platformę (ocena "9"), wcale bezpodstawnie. Prędkość zdmuchująca tupety w promieniu 158 metrów, wypasiona grafika, fantastyczny tryb Crash, pozwalający wyzyć się ze wszystkie czasy i wszystkich kojarzonych niedzielnych kierowcow. Posiadacze X-ów oraz GaCków mogli do tej pory zarkać spode łba ne szczęśliwców zagrywających się w POINT OF IMPACT na PS2-kach: jednak sytuacja uległa zmianie (...) Niektóra gry aż proszą się o skonwertowanie. Możliwość wprowadzenia zmian, usprawnień - to nieliche argumenty "za". Problem (?) w tym, iz wersje wyjściowe była dopracowana niemal do perfekcji, totez developer (CRITERION GAMES) nie miał wiele do roboty. Generalnie porty ne różnią się niczym w stosunku do wersji znanej z PS2, aczkolwiek ne sposób ne odnotować WYRAŹNIE poprawionych modelów samochodów oraz spontanicznej zabawy oświetleniem. Dorzuć do tego kilka nowych wózków, tras, tryb Crash ski, się z okrągłej liczby 30 epizodów (można się rozbijać na Splicie we 4 jednocześnie - rzeźnia!!! I tylko w trybie Crash!), w wersji na "klocka" obsługę własnych tracków muzycznych, support Xbox Live! (opcja ściągania wyników najlepszych Graczy na świecie), dźwięk w systemie DD5.1 (wypas, Dolby Pro Logic II na GCN). Gra śmiga ultrapłynnie, rowniez na Splicie dla 2 Graczy (60 FPS-ów, zero chrupnięć, GC wyciąga na Splicie "zaledwie" 30 klatek). ACCALIM juz moze liczyć kolejne ciężarówki wypchane dolcami zjeżdżające do siedziby firmy. I niech liczy wszak w pełni zasłużenie. X-y na start - to konkretnie "odjechana" gra (PGR to inna liga), bezdyskusyjny "must have", również posiadacze "kostek" nie powinni się zastanawiać ani przez moment (HOT PURSUIT 2 się nie umywa) ☐ [hrv]



Godzilla: Destroy All Monsters Melee

Walki potężnych potworów na terenie miast były chwytliwym tematem od zarania dziejów - tak w filmach, jak i grach komputerowych. Wydany niedawno WAR OF THE MONSTERS, czyli starcia monstrów w klimatach TWISTED METALowych okazały się strzałem w dziesiątkę, gra przyciągnęła do padów liczne rzesze Graczy. Czy zahaczająca o tę tematykę GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE jest równie atrakcyjną pozycją? Góz...

G-DAMM to zupełnie inne podejście do tematu. Mamy tu do czynienia z multiplayerową nawalanką w stylu kultowego POWER STONE. Od dwóch do czterech Graczy walczy na terenie miasta w różnych trybach „kazdy na kazdego", druzynowo itd. Minęło pół roku od czasu premiery tej gry na GaCku, lecz wersja na Xboxa nie zaskakuje żadnymi nowinkami, nie licząc dodatkowego trybu "Destruction" (beznadziejna) oraz potwora. Nie zmienia to jednak faktu, ze galeria potworów w G-DAMM jest uboga i połowę z nich stanowią rozne wersje Godzilli oraz smoka King Gidorah. Mamy do wyboru 6 różnych miast, ale niestety, są to zaledwie ich wybrane fragmenty (po 3 obszary w kazdym) przez co walki toczą się na małych, nie oferujących żadnych ciekawostek arenach. Sama zrasztą walka jest strasznie uboga i wolna, wręcz odpychająca. Mało ciosów, beznadziejna dynamika, brak jakichkolwiek specjalnych atrakcji. Każdy potwór może podnosić i rzucać różnymi przedmiotami lub przeciwnikami, posiada kilka ciosów, umiejętność strzelania tudzież zagranie specjalne (np. Megalon wwierca się w ziemię i pod nią przemieszcza), ale generalnie rozgrywkę można określić trzema słowami: nudno, wolno, bez polotu.

Co zaś mozne pochwalić? Z pewnością całkiem przyzwoite przedstawienie walczących potworów. Modele posieci sprawiają pozytywne wrażenie, w dodatku wydają bardzo klimatyczne odgłosy - wszelkie wrzaski i ryki bardzo dobrze komponują się na pożądaną otoczkę. Ale to wszystko, co można powiedzieć dobrego o tej grze. Spośród tego typu naparzanek multiplayerowych, G-DAMM jest zdecydowanie jedną z najgorszych pozycji ☐

WERDYKT

ATARI | BIJATYKA | Players 1-4

6 7 5

PLUSY	MINUSY
▲ wykonanie potworów i dźwięki	▼ dynamika
▲ tematyka	▼ małe areny

KALI

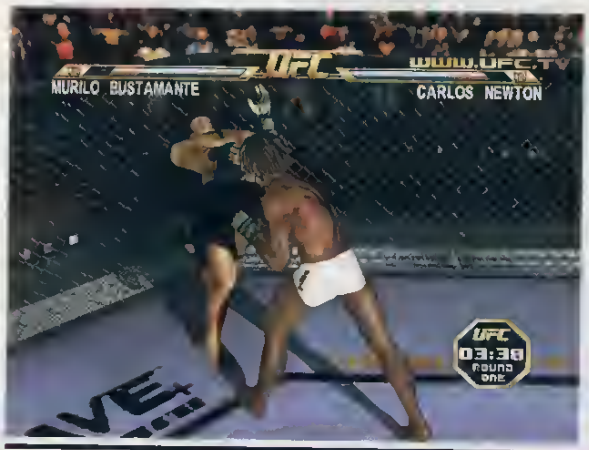
5-

OCENY ZGREDZIOLI: MAZZI 6+

UFC TAPOUT 2

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Bibliotaka gier traktujących o nielegalnych (w większości miejsc na świecia) walkach osiągnęła przyzwoite rozmiary, chociaż niedosyt można odczuwać z prostego powodu wszystkie tytuły są dość podobne do siebie Niedawno wydanemu na PlayStation 2, PRIDE FC udało wybić się ponad całą konkurencję, ale juz pojewił się kolejny rywal, UFC TAPOUT 2 na Xboxa Czy udało mu się przebić PRIDE FC? Od strony technicznej i zaplecza - zdecydowanie tak Nowy TAPOUT bije ne głowę PFC pod względem ilości trybów gry, obok obowiązkowych Toumament i Versus, można



wziąć udział w mistrzostwach dla kazdej z pięciu wag, spróbować obronić zdobyty tytuł w Legend, sprawdzić swoja umiejętności w trybia Career (niestety, niezbyt rozbudowany), czy też w pełniącym funkcję swoistego survivalu trybie Arcada Blisko 40 postaci prezentuje znacznie szerszy, w dodatku często miksowany wachlarz stylów walki, wśród których znaleźć mozna tak ciekawe, tajemnicze, bądź dość oryginalne dla UFC style, jak capoeira, sumo, tae kwon do, wujutsu czy shoot fighting Takze pod względem graficznym tytuł odstawia cała konkurencję. Wprawdzie wszystko bazuje na rozwiązaniach podobnych do zastosowanych w pierwszej części TAPOUT, ale to, w jaki sposób developerska grupa DREAM FACTORY opracowała modele postaci stanow wzór do naśladowanie i potrafi wzbudzić jęki rozkoszy żeńskiej części Graczy W żadnej z dotychczasowych gier z gatunku mordobić nie było tak rewelacyjnie oddanej muskulatury zawodników Zadziwia nie tylko niezwykła szczegółowość i naturalny wygląd, ale takze wyraźna odmienność budowy ciała każdej postaci

UFC TAPOUT 2 ma wszelkie predyspozycje do tego, żeby zostać królem na polu tego typu bijatyk. Niestety, trochę mu zabrakło, przede wszystkim wskutek wyraźnego lenistwa developerów Brak jest jakichkolwiek nowych rozwiązań w systamie, który jest ubozszy od tego z PFC (nie można np bronić się po przewróceniu na ziemię gdy przeciwnik stoi), a do tego komputerowi zawodnicy obdarzeni zostali naprawdę tragiczną inteligencją - nie kwapią się do wykorzystania swoich pełnych mozliwości i tykają raz za razem proste akcje O pomstę do nieba woła tez brak jakichkolwiek zmian w kwestii animacji postaci "Chopki" nadal dość eztywno się poruszają, brak jest wyczuwalnego impetu ciosow a do tego dynamika walk wyraźnie

odstaje od tego, co zaprezentowało PFC na PS2 PRIDE FC nadal pozostaje królem, głownie ze względu na niezwykle naturalny wygląd walk, dynamikę i płynność animacji UFC TAPOUT 2 jako sequel tak naprawdę nie ma zbyt wiele do zaoferowania □

WERDYKT

KALI

TDK BIJATYKA

GRYWALNOSC: 8

7

7

PLUSY	MINUSY
▲ wykonanie postaci	▼ odtwórczość
▲ ilość wojowników i stylów walki	▼ krok poprawy animacji i dynamiki
▲ dobrze dobrany soundtrack	▼ inteligencja komputerowych przeciwników

OCENY ZGREDZIOLI:

ul. Kondratowicza 37 03-283 Warszawa tel./fax (022) 876 99 93 tel.kom. 0503 624 692
>>>> czynne: pon.-pt. 11-19

Chcesz zobaczyć więcej?
To wejdź na naszą nową stronę
www.madgames.pl
> tydzień nowości
> promocje
> najniższe ceny

WYSYŁKA DOSTAWA 24h

mad GAMES
z Wami od 1997!

SZALONA WYPRZEDAŻ GIER od 30zł PSX XBOX GCN

GAMECUBE-780zł
GAMEBOY ADVANCE-Tel.
PLAYSTATION + MEGA HIT-1190zł
PLAYSTATION-1050zł
XBOX-Tel.
PSOne-380zł

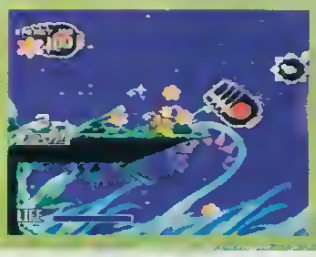
...I WIELE INNYCH!
ZADZWOŃ ZAPYTAJ ZAMÓW
(022) 676 99 93

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS
KONSOLE GRY AKCESORIA RATY

REGENERACJA PŁYT CD

PINOBEE

PINOBEE jest kolejnym przedstawicielem modnego ostatnio trendu konwertowania gier z GBA na PlayStation. I tak, po nienajgorszym SOCCER KID, otrzymaliśmy nienajgorsze przygody owada, któremu porwano dziadka. Wiem, to przykre. Mamy do czynienia z klasyczną platformówką 2D. Różnic w porównaniu z pierwowzorem nie ma żadnych (patrz racka wersji GBA - PE#49, ocena 6+). Nasz robal przechodzi kolejne etapy zbierając po drodze pierdółki, dzięki którym zdobywa dodatkowe umiejętności (większa wytrzymałość, wyższe skoki itp.). Ciekawym motywem jest umieszczenie kilku alternatywnych zakończeń. To, które Grecz zobaczy, zależy od tego, jak sobie poczynał w czasie gry (najistotniejsze jest zbieranie wszelakich błyskotek). Ot, niezła platformówka w okresie posuchy. □



WERDYKT — KOSO

ACTIVISION | PLATFORMOWA

1 Player | Memory Card 1 blocks | 4 | 4 | 5

PLUSY	MINUSY
▲ do się pograć	▼ oprawa, nudu...

6+

OCENY ZGREDZIOLI:

BIJATYKA

Inu Yasha

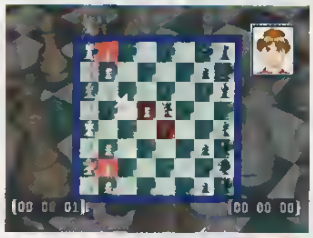
- Wydawca: Bandai
- Grafika/Dźwięk: 6/7
- ▲ Plusy: tryb "story", postacie
- ▼ Minusy: prostota, degrywowie
- Ocena: 4+

BANDAI w natarciu. Po SAMURAI DEEPER KYO, znane z zabawek firma atakuje Szaraczka z kolejną bijatyką opartą o anime. Po pierwszym rzucie oka na INU YASHA można mieć wrażenie, że BANDAI wystartowało z seryjną produkcją tego typu gier i do rąk otrzymujemy bardzo podobny tytuł.

Wykonana w zbliżonym stylu grafika 2D, podobna animacja, proste sterowanie i bardzo płytki system walki - powtórka z przeszłości SDK2? Nie do końca. INU YASHA przedstawia Graczom znacznie bardziej przygodową, fabularną grę. W trybie Story mamy nawet specjalną mapkę, po której przemieszczamy się malutką figurką naszej postaci, wybierając miejsca, które byśmy chcieli odwiedzić, i przeciwników z którymi chcielibyśmy się zmierzyć. Nasze przygody nie ograniczają się wyłącznie do klasycznych walk, gdyż czekają na nas też zadania specjalne, np. próba przedostania się przez płomień, by ugodzić niesympatycznego dziadka-magika, czy też rozwalanie bloku skalnego na czas. Wszystkie

nasze spotkania i przygody przedstawiane są poprzez scenki z maogowymi obrazkami i liczne dialogi.

W kwestii walki INU YASHA wyraźnie odbiega od SDK. Najbardziej widoczną zmianą jest umożliwienie toczenie walk drużynowych, „dwóch na dwóch" w systemie TAG (wymiana), tutaj od razu plus dla autorów za to, że możne np. ze znajomym stworzyć team i wspólnie walczyć przeciw druzynie przeciwnika. Wprawdzie całość ograniczana się do wymieniania walczących postaci, ale udostępnione są też specjalne zagrania w wykonaniu dwóch zawodników na raz. Wspomnieć należy ze mamy tutaj całkiem ciekawe postacie (np. kunoichi z olbrzymim bumerangiem), choć są wśród nich takie kwiatki, jak typowe super-deformed dzieciaki sięgające pozostałym postaciom do pasa. Brzmi zachęcająco? Może dla niektórych tak, ale, niestety, w praniu bijatyka ta wypada poniżej poziomu. System walki jest jeszcze bardziej uproszczony niż w SDK (dasz wiarę?), postacie reagują na nasze komendy z lekkim opóźnieniem, w dodatku posiadają minimalną ilość ciosów. Po raz kolejny mamy do czynienia z tytułem, o którym zapomnimy, zenim dobrze się mu przyjrzymy. Ale nie wątpię, że dla młodszej części graczy INU YASHA może się okazać atrakcyjnym kąskiem i zdecydowanie lepszą pozycją, niż SDK □ [kali]

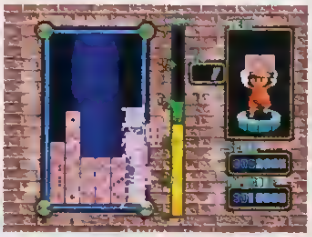


LOGICZNA

Checkmate 2

- Wydawca: Phoenix
- Grafika/Dźwięk: 2/2
- ▲ Plusy: hmmm
- ▼ Minusy: szachy :)
- Ocena: 3

Zrobić konsolowe szachy - cóż za problem? Wpakować pojedynczą partię, tryb turnieju, kilka opcji definiujących rozgrywkę (możliwość podpowiedzi, kolor szachow, barwe tle) i wanant poszerpenia z żywym przeciwnikiem, i już mamy grę. CHECKMATE mieści się w tych ramach. Ba, nie oferuje nic poza tym. Wniosek nasuwa się jeden - pozycja tylko i wyłącznie dla prenumeratorow pism szachowych z rozkładówką Bertłomieja Macieı □ [koso]

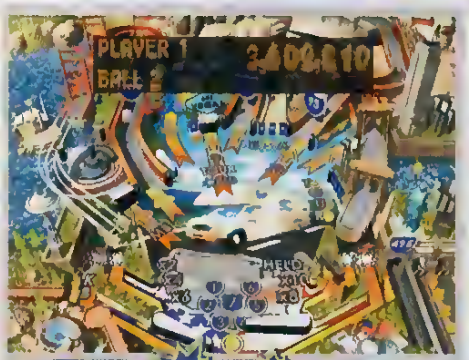


LOGICZNA

Rox

- Wydawca: Altron
- Grafika/Dźwięk: 3/6
- ▲ Plusy: ciekawy klon...
- ▼ Minusy: ...ale niegrywalny
- Ocena: 4

Na europejski rynek trafiła właśnie niszowa gra logiczna, stenowiąca połączenie klasycznego TETRISa z "Dr. Mario" (co niektorzy łatwiej zakumają klon pt. SUPER PUZZLE FIGHTER, notabene dostępny na Soniaka). Innowecją w skali "gatunku" jest fakt, iz spadające z góry 'pastylki' to kości do gry - na ich ściankach widnieją odpowiednie wartości (oczka). No i zaczyne się prawdziwe urwanie głowy, bowiem początkowo w pojedynkę próbowałem rozgryźć zasady gry, tj. wątek przyczynowo-skutkowy: co, gdzie i dlaczego? Niestety, po ok. 15 minutach treningu i rozmyślań, do wspólnego głowkowania zaprosiłem Lokiego. Pocąc się i sepiąc, oboje również nie doszliśmy do jakichkolwiek wniosków, nie pomogły rysowane schematy zelezności. A jeśli dwóch dorosłych chłopów nie moze rozgryźć takiej układanki, to a> nie warto sięgać po ten tytuł; b> nawet jeśli go rozgryziesz, to i tak nie warto, po prostu. (:) Grafika archaiczne, muze wesoła. Ufff. Polecam planszowy "Monopol" □ [hiv]



patriotic pinball

Wirtualny pinball? Zawsze i wszędzie! Oczywiście pod warunkiem, ze utrzymany jest na poziomie spełniającym wyznaczone przeze mnie samego normy jakości. A PATRIOTIC PINBALL tychże nie spełnia. Dostępne są 2 stoły tematyczne (wow...) 'America on Duty" traktuje zaplecze militarne supermocarstwa (przeda wszystkim siły morskie) z kolei "Roadtrip" - wycieczki "za miasto", ofkoz w ogromnych "przyczepach" kempingowych. Gra jest kiepska - fizyka bili momentami dołuje (kauczuk), zaś termin "przejrzystość" nie był developerowi znany w trakcie produkcji (masę wszystkiego: tuneli, zbędnych przeszkadzajek itp.), graficznie nieźle. Całkiem znośnie wypada animowany licznik punktów. Niestety, aby zmusić do świecenie lampki - trza się wyemlić, brakuje również "grzybkow". Po godzinie granie człowiek ma dość, ze całokształt □

WERDYKT — HIV

GOTHAM GAMES | PINBALL

1 or 2 Players | Memory Card 1 blocks | 6 | 3 | 4

PLUSY	MINUSY
▲ 2 stoły:)	▼ nudy...

5-

OCENY ZGREDZIOLI:

Piła

Recenzje

The King of Route 66

SEGA uderza z nieoficjalnym sequelem 18 WHEELER, stanowiącym odpowiedź na niedawno wypluta na PS2 grę BIG MUTHA TRUCKERS (EMPIRE) ( ) Założenia zabawy nie uległy zmianie (tytułowy tryb) wybierasz jedną z kilku dostępnych postaci (raczej „ciągników"), aby stawić czoła wyzwaniom jakia niesie ze sobą pokonanie tytułowej „Route 66" – asfaltowej legendy ciągnącej się przez całą Amerykę od Illinois po Kalifornię Choć brzmi dostojnie, w praktyce Twoja rola sprowadza się do wykonywania kilku zadań w każdym z przemierzanych stanów Aby załapać fuchę musisz dowieść swych umiejętności, pokonując trasę z pkt A do B w określonym czasie Mając już ładunek, musisz dowieźć tenże w określone m-ce przy czym punkt kulminacyjny zabawy stanowią drogowe przepychanki z członkami grupy Tornado – zwichrowanymi wykolejeńcami, którzy na „dzień dobry" odgryzają iby grzechotnikom i łamią kulasy dzikim bizonom Oczywiście, z uwagi na arcade'owy charakter gry wielka na drodze jest zaprzeczeniem wszelkich zasad >>fair play<< Z pomocą przychodzi Nitro – dopalacz stanowiący klucz do sukcesu Niestety, choćbyś stawał na rzęsach – nie jesteś w stanie zostawić przeciwnika daleko z tyłu, a jedynie z pomocą omawianego bajeru ot dysponując

kilkoma dopalaczami, jedynie ich ekuratne spożytkowanie na „ostatniej prostej" gwarantuje premiowaną lokatę Aspektem uatrakcyjniającym zabawę są sympatyczne skróty, np w postaci przełamania betonowych baner wiaduktu, staranowania pasażu handlowego (wyścigi w miastach są zdecydowanie bardziej atrakcyjne i widowiskowe niż te wiodące przez pustkowie) lub ścięcia na przełaj górskich serpentyn (BTW potyczka z bossem zasługuje na oklaski) 'Full wypas' stanowią skoki – warto zobaczyć Niestety, grę ukończyłem w przeciągu 1,5 godz (sukces?) I to prawie wszystko, gdyby nie bonusowe tryby zabawy, stanowiące jednak zbędny dodatek – kogo bowiem bawi rozbijanie się po trasach np celem zbierania diamentów („Tha Queen of Route 66"), ew porypane mini-gry („Route 66 Challenge„) a'la „golf samochodowy" lub zmasowana demolka ustawionych na parkingu pojazdów? Na osłodę pojedynki z wybranymi oponentami oraz Split Screen AM2 wysiliło się jak szczypior na wąsy, nieznacznie podrasowując zezgredziały engine hulający w 18W – skąpszczona animacja, nie ze wiele poligonów, niska rozdzielczość, „pływające" oraz średniej jakości tekstury, wyskakujące na horyzoncie obiekty Muza zasysa ( ) THE KING OF ROUTE 66 to gra dla ściśle określonego targetu absolutnych maniaków czegoś, co określam mianem „SEGA style" Świetnie oddane kołysanie w kabinie, piłowane silników, słyszane co rusz taunty, no i... mało „cukru w cukrze" Po ukończeniu gry – ani mi się śni odpalić ją ponownie. Ale to Twój cyrk, Twoje małpy □

WERDYKT HIV

SEGA WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ: 6

5+

PLUSY
- klimacik
- wybrane skróty

MINUSY
- nietrafione zastosowanie Nitro
- za krótkie
- idiotyczne bonusy

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 5

NOŚNIK - DVD

CYBER CENTER

Sprawdź nas - mamy to, czego inni nie mają!

Golden Sun 2 The Lost Age (GBA) 3xA - 189 zł

Kung Fu Chaos (XBOX) 3xA - 179 zł

Zelda Wind Waker + Zelda OoT+ Zelda OoT MQ (GCN) 3xA - cena 229 zł

Super Mario Sunshine (GCN) 3xA - 139 zł
BMX XXX (GCN) 3xA - 139 zł
ISS 2 (GCN) 3xA - 139 zł

poniedziałek - piątek od 10.00 do 18.00
sobota od 10.00 do 14.00

*3xA = gra, instrukcja i okładka w języku angielskim

tel. (022) 646 97 91
tel. kom. 0692065696
www.cybercenter.pl
e-mail: bok@cybercenter.pl

Piła

Poniżej krótki opis najfajniejszych pozycji z gatunku strategii turowych na PSX. Wbrew pozorom, jest tego trochę na Szaraka, więc musiałem dokonać małej selekcji naturalnej - tak jak w przyrodzie. Najlichsze gierki spuściłem do kibla, a resztę przedstawiam. [dziadu]

STRATEGICZNA

Vandal Hearts

- Producent ..... Konami
- Rok 1997
- Liczba Graczy 1

Historyczna gra która zwróciła uwagę Graczy na gatunek strategii turowych (w dobie dynamicznego rozwoju RTS-ów!) Ciężko przecenić jej znaczenie, przetarła bowiem szlaki do USA i Europy grom nie tylko z gatunku strategii, ale również eRPeGom. Jej system stanowił podwaliny pod resztę tego typu pozycji na konsolach. System zmieniania profesji (dość ubogi), dobierania uzbrojenia czy "czekania" postaci na swoją kolej w czasie potyczki (tzw. charge time) - wszystko to znajdziemy w późniejszych strategiach. Cele misji nie ograniczają się tylko do rozbicia sił wroga, ale również obrony przyjaciół czy ucieczki. Pola bitewne są większe niż w FFT, co daje sporo możliwości taktycznych. VANDAL zestarzał się nieco graficznie, a i po rozgrywce w FFT może nie wydać się szczególnie ciekawy, ale nadal stanowi smakowity kąsek.□

STRATEGICZNA

Vandal Hearts 2

- Producent ..... Konami
- Rok 1999/2000
- Liczba Graczy 1

W odpowiedzi na FFT od SQUARESOFTu, KONAMI postanowiło wypowiedzieć wojnę o palmę pierwszeństwa na polu strategii turowych i stworzyło VH2. Niestety, wojnę ową przegrało z kretesem, tym bardziej, że według wielu tenów druga część jest nie tylko gorsza od FFT, ale i od części pierwszej serii VH. Złożyło się na to wiele elementów. Po pierwsze, wprowadzenie wykonywania ruchów Gracza i przeciwników komputerowych w tym samym czasie. Totalnie poroniony pomysł, który w zamyśle miał uczynić rozgrywkę bardziej dynamiczną, a wpłynął jedynie na jej uschematyzowanie. Po drugie, przypisano umiejętności broniom, a nie ludziom, co zaowocowało brakiem widocznych różnic między postaciami w drużynie. Gra nie powtórzyła sukcesu poprzedniczki i dziś wydaje się jedynie niezbyt udanym eksperymentem. Da się pograć, ale bez rewelacji.□

STRATEGICZNA

Kartia (Rebus)

- Producent ..... Atlus
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1-2

Jeden z ciekawszych tytułów, a to dlatego, że do nieco już skostniałego światka strategii turowych starał się wnieść nieco świeżości i nowatorstwa. Czy mu się udało? I tak, i nie. Z jednej strony niektóre pomysły są naprawdę ciekawe (Vs. Mode, konstruowanie przedmiotów i magii za pomocą kart czy nawet możliwość handlowania przedmiotami z innymi Graczami), a z drugiej - całość przybija monotonia fabuły i zbyt długie dialogi. W przeciwieństwie do FFT i VH, areny są tu zbyt duże, toteż walki czasem ciągną się w nieskończoność. Poza tym jeśli chodzi o rozwój akcji mamy do czynienia z klasycznym "za-rączkę-prowadzeniem", co mi zupełnie nie leży. Podsumowując: tytuł oryginalny, ale nie wybitny. Jeśli skończyłeś FFT i pierwszego "wandala" - możesz spróbować, ale na własne ryzyko. Mogło być lepiej.□

STRATEGICZNA

Final Fantasy Tactics

- Producent ..... Squaresoft
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1

Pozycja kultowa i owiana legendą ze względu na swoje rozbudowanie i system. Mimo iż SQUARESOFT czerpie tu garściami z pierwszej części VANDAL HEARTS, to przewyższa produkt KONAMI pod każdym względem. Zwarta, ale logiczna fabuła stanowi tło dla gry o niezwykle rozwiniętym systemie profesji i potyczek bitewnych: mamy prawie nieograniczoną możliwość rozwoju postaci w dowolnym kierunku. Umiejętności walki przemieszane idealnie z czarami, oraz wysoka "inteligencja" przeciwników czyni z FFT strategicznego potwora, do którego można wracać wiele razy i odkrywać nowe elementy rozgrywki. Absolutny lider wśród tego typu gier. Grafika jest 'wporzo', zważywszy że spełnia głównie informacyjną rolę. FFT nie zestarzał się nic a nic, a wręcz zyskał ze względu na fakt, że do dziś nie ukazała się żadna pozycja detronizująca jego panowanie.□

STRATEGICZNA

Front Mission 3

- Producent ..... Squaresoft
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1

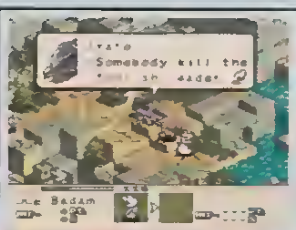
Kolejna pozycja od SQUARESOFTu - kolejny majsterszyk. "Miękkikwadrat" postanowił nie odcinać kuponów od FFT i zrobił grę niemal tak samo genialną i nowatorską. Grę bliższą rzeczywistości, a to dzięki rozbudowanej opcji "Internetu" dostępnej w czasie rozgrywki. Nie liczy się już tylko wygrywanie bitew, ale również czujność Gracza przy odbieraniu poczty (nierzadko różne kody dostępu można uzyskać tylko drogą mailową - bez tego ani rusz!). Zasady zabawy są bardzo podobne do tych znanych z FFT, ale dzięki totalnej zmianie klimatu - wszak mechy to nie rycerze - nie mamy wrażenia, że jakieś rozwiązania bezczelnie się powtarzają. FM3 jest grą bardzo trudną, stąd mniej doświadczeni Gracze powinni odjąć "oczko" od oceny. Gra dla wielbicieli gatunku i mechów. Jeśli tylko leży Ci klimat, łykaj bez zastanowienia - warto!□

STRATEGICZNA

Vanguard Bandits

- Producent ..... Working Design
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1

Tym razem mamy do czynienia z typowym przeciętniakiem, co nie znaczy, że jest to gra mamę. Ot, po prostu - twórcy gry nie wysilając się zbytnio, poziepiali co lepsze patenty z FFT i VH, mając nadzieję że uda im się wejść do panteonu slaw strategii turowych. A tu figa! Może i jest ciekawie ale temu tytułowi brakuje iskry geniuszu. Grając mamy wrażenie, że to wszystko już kiedyś było. Graficznie też nic nadzwyczajnego - jak to w strategii turowej. Areny świecą pustkami, fabuła trochę banalna, a system - jak powiedziałem - nie wnosi nic nowego w kwestii taktyki. VB to gra dość prosta, więc polecałbym ją początkującym. Dla bardziej zaawansowanych Graczy, co najwyżej do obczajenia u kumpla.□



STRATEGICZNA

Tactics Ogre

- Producent ..... Atlus
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1

Gra TACTICS OGRE niezle namieszała po wydaniu jej w USA. Znam Graczy, którzy stawiają ją wyżej niż FFT - co jest w sumie dość mocną przesadą, moim zdaniem. Rzeczywiście, gra jest pomyślana ciekawie i niezwykle rozbudowanie systemowe czyni ją pozycją wartą uwagi, ale bez przesady. Posiada ona kilka wad, które przynajmniej w moich oczach trochę ją dyskredytują. Przede wszystkim brak możliwości obracania kamerą na polu bitwy, co w znaczny sposób utrudnia planowanie taktyki. Grafika prezentuje się bardzo słabo (w dzisiejszych czasach może nawet odrzucać!). Postacie są maleńkie, a areny olbrzymie, co sprawia że walki czasem są zbyt długie. Na pochwałę zasługuje żywotność tego tytułu, który oferuje kilka zakończań. Po FFT i FM3 trzecia pozycja z cyklu "must have".□

STRATEGICZNA

Brigandine

- Producent ..... Atlus
- Rok 1999
- Liczba Graczy 1

BRIGANDINE nie jest typowym przedstawicielem japońskich strategii turowych. Bardziej niż FFT przypomina raczej HEROES OF M&M lub nawet MONSTER RANCHER. Co przyciągnęło mnie do tej pozycji, to niesamowity klimat fantasy (który ja osobiście preferuję ponad jakieś tam mechy czy inne pierdółki). Ciekawie ukazane starcia poszczególnych bohaterów - przywodzące na myśl wspomniane MR oraz możliwość hodowania własnych potworów sprawia, że naprawdę łatwo się wciągnąć w zabawę. Zwraca też uwagę klimatyczna ścieżka dźwiękowa. Jak zaznaczyłem - nie jest to typowe strategia turowa w ujęciu konsolowym, ale warta poświęcenia czasu w przerwie między FRONT MISSION 3 czy FFT. Właściwie wszystko jest OK. - gdyby nie pewna monotonia rozgrywki, przyznałbym wyższą ocenę.□

Wprowadzenie w świat online

Juz kilka lat temu wydanie na PC gry bez opcji przeznaczonej do zabawy wieloosobowej, czy to przez sieć lokalną LAN, czy też przez Internet, traktowane było co najmniej jako niedopatrzenia. Fakt - bez trudu znaleźć można tytuły, do których tryb on-line zwyczajnie nie pasuje, ale generalizując dla dużej większości z nich stanowi zawsze znieczący plus. Świat pędzi w zawrotnym tempie do przodu, najnowsze technologie następnego stają się archeizmami (H. to powinieneś był napisać w cudzysłowie,), wydawać by się mogło odległe i niedostępne jeszcze nie tak dawno rozwiązania nagle są na wyciągnięcie ręki. Także w Polsce. Nie uciekajmy się do bzdurnych stereotypów, za „u nas to biede, panie, zaścianak, średniowiecze". Gra przez Internet na konsoli. Wchodzisz w to?

Wiem, wstęp nieco przydługi, ale jeszcze troszeczkę Cię pomęczę zdźbłem historii. Idea szarpania ne ukochanych sprzęcichach za pomocą globalnej sieci ma już kilka lat. Wraz z premierą Dreamcasta, wyposazonago standardowo w modam, zaczęła się próba przekonenia miłośników gier wideo do .. hmm... wpięcia kabelka. Pomysł się nie przyjął, czemu wyreźnie "pomogło" małe zainteresowanie wydawców wsparciem opcji on-line. Zraszta niewiele większe było ze strony Graczy - sam dobrze pamiętam, jak swago czasu chcąc szarpnąć ne DeCe w WORMS WORLD PARTY przez kilka dni prób spotkałem na serwerach dedykowanych temu tytułowi moze dwie osoby. Dreamcast poszadł do piachu, a najgłośniej od tej chwili o rozgrywce przez Net zaczęło mówić SONY. Niestety, głownie mówić.

Urządzenia zwane adapteremi siaciowymi (Network Adapter) jeponski gigant zapowiadał juz na końcówkę 2000 roku. Po blisko dwóch latach zwodzenia Graczy za nos, SONY zdecydowało się wreszcie faktycznie wrzucić je do sklepów - sprzęt w cenie 40$ (niespełna 160 zł) trafił ne rynek amerykański latem ubiegłego roku. W komplecie znalazły się dema MADDEN NFL 2003 oraz FREQUENCY w wersjach z trybem on-line, jak również specjalny kupon, po odesłaniu którego kazdy posiadacz Network Adaptera dostawał gratisowo grę TWISTED METAL BLACK ONLiNE. Zaczęły tez pojawiać się inne szpile supportujące zabawę w Necie, m.in. sportowe sene EA SPORTS i SEGI, THPS3/4, TRiBES: AERIAL ASSAULT czy wreszcie recenzowany na następnych stronach SOCOM. Od czasu premiery adaptera w USA sprzedano juz blisko milion sztuk tych urządzeń, a coraz więcej nowych tytułów posiada opcję on-line. Liczba ta będzie sukcesywnie rosnąć.

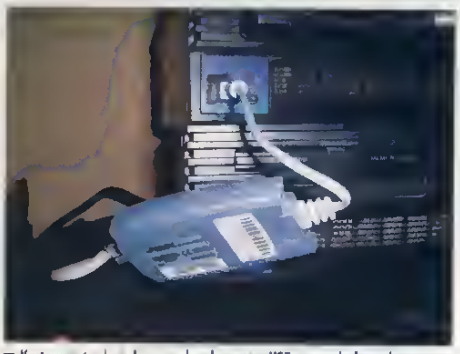
Wszystko pięknie, jednak nie mieszkamy w USA, pojawia się więc pytanie co z Europą. No wieśnie. Powyższy akapit, charakteryzujący pokrótce dotychczasowy okres działania usług sieciowych za oceanem, przytoczyłem bynajmniej nie dle hecy - teraz bardzo podobny schemat zastosuje SONY na naszym kontynencie. Odbyły się juz pierwsze testy on-line na terenia Wielkiej Brytanii (grano w SOCOM), a adaptery sieciowe oficjalnie trafić mają do sprzedazy "wiosną", czyli jeśli wierzyć kelenderzowi premiera powinna mieć miejsce najpóźniej w czerwcu.

Czym w ogóle jest **Network Adeptar?** To nic innego jak **karta sieciowe i modem w jednym**, dzięki czemu mozesz podłączyć swoją konsolę PS2 do Internetu przy wykorzystaniu komputera (sieciówka) lub linii telefonicznej (modem). To drugie rozwiązanie od razu odpada ze względu na zbyt woiną prędkość przesyłu danych i w konsekwencji ciągłe legi (opóźnienia) na łączach. Nikt przy zdrowych zmyslach nie gra dzisiej na modemie, co zresztą zauważyło SONY i **europejska weraja adeptere nie będzie już go posiadeć. Potrzebne więc jest łącze ze stałym dostępem do internetu, o prędkości minimum 128 kbps** - szybkość taką zepewnia np. bardzo populama w naszym kraju SDI. To podstawowy warunek, jaki musisz spełnić by bawić się podłączony przez PS2 do ogólnoświatowej pajęczyny. Do tego dochodzi...

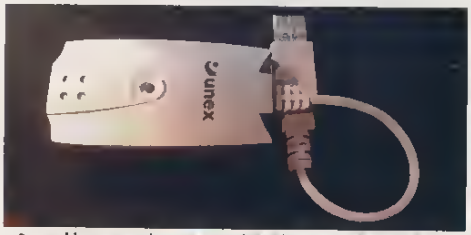
Koszt zakupu adaptere to równowartość 60 euro, czyli ok. 250 złotych. Duzo, a przynajmniej znacznie więcej niż u Jankesów. Ne płytce ze sterownikami znajdą się tez sieciowe deme gier, choć nie potwierdzono jeszcza jakich. Znana jest za to przybliżona lista tytułów, które w wersji PAL na pewno posiadeć będą opcję on-line: recenzowany obok SOCOM, HARDWARE: ONLiNE ARENA, DESTRUCTiON DERBY ONLINE, TWISTED METAL BLACK ONLINE, FREQUENCY, MY STREET, THIS IS FOOTBALL 2004 i WRC ONLINE. **Część z nich już ukazała się ne rynku, czekamy ne Network Adeptar.**

A że czekamy juz długo, mozna sobie to oczekiwanie umilić szarpiąc na amerykańskich serwerach. Adapter sprowadzony z USA bez problemu działa na PAL-owych konsolach, wszak sprzętu nie poddano ragionalizacji i nie ma żadnych przeszkód by bawić się w Sieci korzystając właśnie z serwerów w Stanach. Urządzenie ciężko jednek sprowadzić - i tu pojawia się jeszcze inna alternatywa. PS2 podłączysz do Netu **nie tylko** za pomocą oryginalnego urządzenia SONY, mozna się posiłkować **zwykłą kartą sieciową USB do pecete**. Kartę wpinesz do PS2 (w port USB), łączysz kablem sieciowym z komputerem mającym dostęp do internetu i... voilaí No, moze nie do końca - pozostaje jeszcze kwestia konfiguracji. By zmusić grę do działania czasem pojawie się potrzebe ręcznego wpisenia numeru iP, maski podsieci i serwerów DNS, przy czym w **większości gier dostępne są opcje eutomatycznego ich pobranie** - w moim przypadku (SDI) wystarczyło ustewić wszystko na „Auto".

Czas na wady, bo opisany powyzej sposób ma ich kilka. Po pierwsze, **nie wszystkie biaszakowe karty sieciowe USB dzieleją z PS2**. Z potwierdzonych sprzęty firm Telekom, SMC, LinkSys, ja osobiście uzywałem Unexa. Zeby było ciekawiej, ta sama karta nia chciele już działać ne redekcyjnej konsoli. Dlatego raczej odradzam zabawę sieciówkami USB, chyba ze masz **wcześniej możliwość przeteetowć** taką przed zakupem. Ale nawet jeśli trafisz na działającą, **zagrasz już tyiko w starsze pozycje**, z ktorych część opisuję, SONY nie pozostało obojętne na zaistniałe fekty i wprowadziło do nowych gier odpowiednie **zebezpieczenie - "zwykłych" sieciówek nia rozpozne żadna gre w systemie PAL, ponedto nie będzie z nią dziełeć już ani jeden nowy tytuł w wersji NTSC.** Przykładem wydany niedawno MIDNIGHT CLUB 2, w którego by zagrać przez Nat musisz mieć adapter SONY. Konkluzja jest take, ze skoro na grę on-line czekamy juz tyle czesu, to **redzę jeszcze wytrzymać do europejskiej premiery Network Adeptere i kupić oryginał SDNY.** Za miesiąc temet poruszymy duzo bardziej drobiazgowo i będę nakręcał Cię jeszcze bardziej ne klimaty on-line, szykując **potężny test** nie tylko z zagrywania się on-line ne PS2 - już z uzyciem Network Adaptera - ale taz konkurencyjnego systemu Xbox Live!□ [shi]



■ Karta wpięta do jednego z dwoch portow USB z przodu konsoli.



■ Oto zwykła pecetowa karta sieciowa, której koszt waha się w granicach 100zł. Niestety, nie wszystkie modele współpracują z PS2, co gorsza, żaden z nowszych tytułów już nie współpracuje z nieoryginalnymi (nieSONOWSKIMI) sieciowkami. Na takim sprzęcie pograsz w zaledwie kilka pozycji.

-WERDYKT został stworzony dla stricte online'owych recenzji, które stanowią uzupełnienie dla wcześniejszych ocen gry offline'owej. Ocena 5-stopniowa (z dopuszczalnymi połówkami).

Twisted Metal Black Online

Dopiero wersja online tej bardzo udanej rozwałki samochodowej pokazuje prawdziwe jej oblicza. Po uruchomianiu gry standardowo mozna od razu wskoczyć w wir zmagan trybu Deathmatch, ewentualnie umówić się na pojedynek po wejsciu do czata. Hmm, zadziwiająco duzo ludzi szerpie ciągle w ten tytuł, zwazywszy ze TMBO dostępne jest od samego początku uruchomienia usług online na PS2. Maksymalnie grać mozne w osiem osób, osiem też jest trybów zabawy - zjadliwy z nich wszystkich i tak jest jednak tylko wspomniany Deathmatch. Szkoda ze autorzy nie pokusili się o dodanie jakichs nowych power-upow (wszystko to, co w oryginalnym TMB), podobnie jak aren czy pojazdów. Rozwałka jest najlepsza w momencie, gdy parę osób uweźmia się na jednego zawodnika. Rajcowność na znośnym poziomie tylko w przypadku gdy w akcji bierze udział min. 5 - 6 Graczy, przy mniejszej ilości robi się nudno. Mocno mieszane wrazenia, to nie SOCOM □

Lista tytułów współpracujących z nieoryginalną kartą sieciową:

Fraquancy
SOCOM U.S. Navy SEALs
Tony Hawk's Pro Skater 3
Tony Hawk's Pro Skater 4
Tribes Aerial Assault
Twistad Metal Black Online

Lista dostępnych tytułów współpracujących z siecią w USA:

Amplitude
AutoModelista
Everquast Online Adventuras
Frequency
Midnight Club 2
NBA 2K3
NBA Live 2003
SOCOM U.S. Navy SEALs
Tony Hawk"s Pro Skater 3
Tony Hawk"s Pro Skater 4
Tribas Aerial Assault
Twisted Metal Black Online

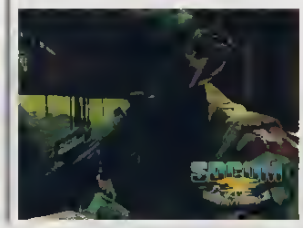
Lista zapowiedzi tytułów gier z możliwością gry OnLine

Armada 2: Star Command
Breaker
Catan
Destruktion Derby Arenas
Hardware
Final Fantasy XI
Nobunaga's Ambition Online
Rasidant Evil Outbraek
Venus & Braves Majo to Megami to Horobi no Yogen

SOCOM U.S. NAVY SEALS

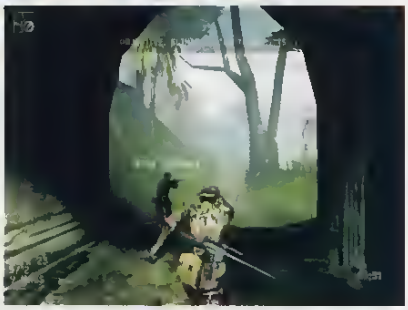
Jeśli jakiś tytuł sprzedaje się w nakładzie przeszło miliona egzemplarzy, to nie można tu być mowy tylko o szczęściu. Tymczasem czekając na załadowanie kolejnej planszy, zupełnie podświadomie wbiła mi się do głowy nieco zdradliwa, ulotna myśl, po której bardziej stwierdziłem niż zapytałem: czy gdyby SOCOM U.S. NAVY SEALS nie był jedną z pierwszych gier ukierunkowanych na rozgrywkę stricte sieciową, to odniosiby taki sukces? Czy gdyby nie dołączony w pudełku zestaw do komunikacji głosowej, taż pękłaby "bańka"? Plansza wczytała się w momencie gdy inny głos podpowiadał, za nawet szczęściu trzeba umieć pomóc.

Tyle głębszych przemyśleń po drugiej dobie bez snu, bo jak by nie nazwać dobrze zaplanowenych posunięć SONY, tak nie zmieni to w żaden sposób faktu, za to właśnie SOCOM w solidny sposób napędził amerykańską sprzedaż adaptarów sieciowych do PS2. Ogromną popularność tej gry widać zaraz po wejściu w opcję on-line. Wystarczy pobieżnie zarknąć na liczbę dostępnych pokojow, ktorych jest tutaj dobrze ponad dwudziestka - wiedzieć przy tym musisz, że każdy z nich bez zagrychy łyka aż do 256 chętnych Greczy. Pokoje zwykle są pełna, zwłaszcza późnym wieczorem, kiedy duża część osób wraca po szkole czy pracy do domu i otwierając małe jesna budzi konsolę.

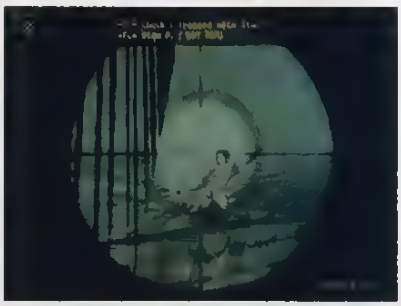


Kwestia zalogowania na serwer i ewentualnej konfiguracji są dość proste: wybierasz opcję on-line, następnie gra po wykryciu karty przerzuca do opcji i tutaj już tylko, w najgorszym wypadku, pozostaniesz sam na sam z edycją ustawień sieci. SOCOM, podobnie jak większość innych tytułów wykorzystujących dobrodziejstwa globalnej pajęczyny, ma opcję pobrania IP i raszty autometycznie. Bazując na rozmowach z szarpiącymi przy użyciu zwykłych sieciowek USB odnotowałem, że jeśli gra już rozpozna urządzania, czasem mogą wystąpić problemy z udostępnianiem połączenia internetowego (źle skonfigurowany PC lub nie zainstalowana opcja udostępniania, co dotyczy Windowsów z seni 95, 98 i ME). Na łączu SDI wszystko grało i buczało, więc na każdym innym też powinno - konfiguracja zredukowana do minimum.

Chociaż SONY stawia w tej grze na potyczki wieloosobowe, nie przeszkodziło im to w niczym przygotować też trybu zmagań w pojedynkę. Niemal z miejsca widać szereg analogii do gier spod znaku RAINBOW SIX, przy czym o ile w tych ostatnich doszukać się można źdźbła realizmu w działaniach, tak tu decydują raczej przypadek. Ciekawym i oryginalnym patentem jest wykorzystanie headsatu w postaci słuchawek i mikrofonu, również przy zmaganiach w pojedynkę - za pomocą głosu wydawana są komendy do pozostałych członków drużyny. Dwanaście misji o podobnym ciężarza gatunkowym, zasadniczo różna scenerie i coś nie do zaakceptowania dramatycznie niski poziom IQ konsolowych rywali. Ba, nie tylko ich, często to partner z teamu zachowuje się niczym lekko upośledzony, np. zamiast spokojnie oczekiwać na pozycji i nie dać zlokalizować, wychyla się dając dojrzeć przeciwnikowi i niweczac tym samym całe wcześniejsze podchody. Określenie taktyczny szutar nabiera więc tutaj drugiego znaczenia - bonusowo trzeba pilnować, by członek własnej ekipy nie odstawił czasem jakiegoś przedstawienia. Huh, algorytmy umownie sztucznej inteligencji chyba odpowiadzielnym ze kod nie bardzo się chciały skompilować. Z drugiej strony, można postawić pytania, czy grę reklamowaną mianem sieciowej kupuja się po to, by odstawiać pustalnika.



Rozgrywka z wykorzystaniem łącza internatowago to inna bajka. Tutej przeciwnik myśli, a przynajmniej takia sprawia wrażenie, odpowiednio reagując na sytuacje, nie dając zastrzelić sarią pięciu wyplutych kul w odstępia co parę sekund. Tryby zabawy są trzy, niemal klasyka, jeśli miałaś wcześniej styczność z siaciowymi strzelaninami ne PC. Bardzo interesującym rozwiązaniam jest stały i klarowny podział na dwia przeciwstawne strony: oddziały SEALs oraz tarroryści. Kazda posiada charakterystyczne dla siebie uzbrojenia i zawsze występują przeciwko soble, tzn. nie mozasz np. tarrorystami grać przeciwko tarrorystom, co okazuja się być po pewnym czasie bardzo wygodne. 'Suppression' to



Tribes Aerial Assault

PS2

Jakiś czas temu miałem okazję pisec 'play test' tej gry z obozu SIERRY do dziełu „CN?" – i nawet nie przypuszczałam, że po kilku miesiącach wrocę do zmagań, tyle, że tym razem za posrednictwam Netu. Ale bez rewelacji. Wkurze od razu brak jakiejkolwiek rozsądnej komunikacji między grającymi, zwiaszcza, że mapy są potężne i niaraz biegniesz dwie minuty po pustym polu szukając kogokolwiak. "Robi" jedynie tryb Capture Tha Flag, zabawa w teamach daje więcej radosci niż, samotne potyczki. Na moim łączu (SDI) gra czasami wyraznia potrafila zwolnić i raczej winę ponoszą tu słabo opracowana algorytmy przesyłu danych, nie jakość połączenia. Zbyt często odnosiłem w TRIBES wrażenie, że myslę o czymś innym i się nudzę.

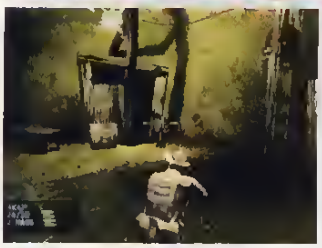
i-WERDYKT liczba graczy: 1-16

★★★☆☆

▲ świetne pojazdy!

▼ za tendencje do zwalniania
▼ za duże plansze

Piła



Porozumiewanie się z pozostałymi Graczami za pomocą headsetu to coś więcej, niż tania ciekawostka, to skutecznie trafiony i mocno "robiący" wynalazek.

drużynowy odpowiednik klasycznego 'Deathmatch', czyli zabijanie się nawzajem w teamach. 'Demolition' jest niczym innym, jak popularną odmianą 'Capture The Flag', z tą różnicą, że tutaj na środku planszy znajduje się bomba, którą trzeba podrzucić do bazy przeciwnika. I trzeci, ostatni tryb 'Extraction' polega na odbijaniu przez oddziały SEALs zakładników z rąk terrorystów i doprowadzeniu ich do własnej bazy. Ogólnie "pachnie" trochę Counter Strike'iem, mistrzowskim dodatkiem siaciowym do Half-Life. Ale, ale... Najwięcej radochy z pewnością będziesz miał walcząc w którymś z klanów i urządzając sobie pojedynki z innym, konkurencyjnym tworem. Osłanianie kolegów, nie dopuszczanie przeciwnika do bazy, wspólne akcje całego zespołu, ratowanie tyłka komuś i przez kogoś. Gra się wtedy zupełnie odmiennie stylowo, koncentrując choćby na tym, by nie zginął nikt z klanu. Warto przy tym dodać, że Polacy nie gęsi i nawet w naszym pięknym kraju jest kilkanaście osób grających w SOCOMa regularnie oraz zrzeszonych w dwóch osobnych klanach. Nomen omen jednym z nich dowodzi Azrael, dłuższy już czas związany z tematem SOCOMa - jego opinia jest i tu, a ja dziękuję za pomoc m.in. przy powstawaniu tego materiału.

Po spędzeniu z SOCOMem kilku pierwszych godzin dało się szybko zauważyć stosowanie przez każdego z Graczy nieco innej, mniej lub bardziej złożonej taktyki. Każdemu wg potrzeb - jest nawet takie powiedzenie, a najlepszą taktyką jest ciągła pamięć o tym, że jest się celem. A skoro już, to dobrze by było być celem ruchomym, w którego trudniej trafić. Podoba mi się, że nie występuje tutaj efekt zbyt dużego zamieszania, z reguły każda udana akcja bywa wcześniej zaplanowana i rzadko kluczową rolę odgrywa fart. Może jedynie podczas pojedynków z udziałem kilkunastu Graczy, robi się wtedy mały kocioł. A niechaj jeszcze ktoś zacznie napierniczać granatami... Huh.

Co podkreśla większość maniaków pociskających regularnie, istnieja potrzeba częstego zmuszenia się w trekcie zabawy do myślenia - bieganie "na paję" nie zdaje tu egzaminu, trzeba kombinować, ciągle się ucząc i zyskując kolejne punkty doświadczenia. Nie da się przy tym nie zauważyć, że tylko spędzając na ciągłych potyczkach przynajmniej godzinę czy dwie dziennie, można po pewnym czasie zostać w miarę niezłym kozakiem - część stałej ekipy wyprawia momentami takie cuda, że ten nad Wisłą to przy tych mały Kazio. A gra jest trudna, w dodatku udanie stara się być realistyczną, co uwypukla to pierwsze jeszcze bardziej. Sam zobacz, nie ma żadnego paska energii, nie wyleczysz kontrolowanej postaci zabierając apteczkę. W grze nie ma żadnych specjalnych broni, osłonek i całej reszty znanej z podobnych gier. Bardzo czułe są na wychył analogi, przez co początkowo celowanie za ich pomocą jest swego rodzaju wyzwaniem, ciężko oddać precyzyjny strzał. Nieźle oddano siłę razenia poszczególnych broni, przykładowo wybuch granatu z dalszej odległości nie wyrządza specjalnej krzywdy, ale też nie pozostaja zupełnie niezauważony. Jeden celny strzał w głowę to jeden trup - duży plus.

Słowo na niedzielę o wizualiach. Nieprzyzwolcie proste i monotonne są niestety tekstury na postaciach, te ostatnie nie grzeszą też przesadnie w detale. Przeciwny biegun jeśli chodzi o jakość stanowi z kolei wykonanie poszczególnych poziomów. Są z polotem, momentami naprawdę rajcownie zaprojektowane - dużo miejsc do ukrycia, przejść i rozsądnie połączonych ze sobą pomieszczeń. Wrzucono ponadto afekty pogodowe, co objawia się podczas wybranych misji deszczem orez pruszącym śniegiem - ten ostatni może się nawet spodobać. Gorzej, co dodam tak na koniec, ze silnik na którym SOCOM smiga do zbyt mocarnych nie należy, o czym przypomine sobie czasem i czemu daje wyraz delikatnymi zwolnieniami animacji - nie przeszkadza to jednak w żeden sposób w rozgrywce. Kiepsko natomiast oddano animację i ta rozczarowuja na całej linii, wydawać by się mogło, ze strzelenie do ludzi wyzwale jakiekolwiek, przynajmniej umiarkowane emocje. tymczesem patrząc na SOCOM - nic bardziej mylnego. Przeciwnik po trafieniu kulą nie reaguje na nic, by po dłuższej chwili przewrócić się i czołgać w sposób umownie napiszę dziwny.

Wrażenie mocno mieszane. Bardzo mocno. Same potyczki, klimat, nawiązywenie kontaktów z nowymi Graczami, fajne mapy i nie udawana przyjemność płynąca z zabawy - zgoda, jestem na tak. Ale w niczym nie przeszkadza mi to wypunktować koszmarną animację postaci, niezbyt pokaźny arsenał broni i trochę brak głębi, większego rozbudowania trybów/opcji.

Zachęcać raczej nie muszę, dodam jedynie, ze jesienią na rynku pojawi się druga, usprawniona część gry □

OPINIA GRAJĄCEGO

■ Cóż, w SOCOMa gram już parę miesięcy, rzecz jasna on-line - single player cały czas czeka na ukończenie, ale jakoś nie mogę się zmusić. Tak naprawdę SOCOM dopiero w trybie multiplayer jest grą wyśmienitą. W sumie znam tylko jedną grę, która opiera się na podobnym schemacie - Counter Strike na PC. Już po pierwszych minutach zabawy widać, że autorzy SOCOMa w jakimś większym lub mniejszym stopniu wzorowali się na przebaju z komputerów. Ponieważ zawsze byłem fanem słynnej nakładki na Half-Life'a, gra od SONY szybko przypadła mi do gustu. Dużo broni do wyboru, dwie odwieczne strony konfliktu (dobrzy i źli, a jak się nazywają to nieważne) oraz dynamiczne, a jednocześnie wymagające działania wg jakiejś taktyki, bitwy - to cechy, które zaważyły na tym, iż SOCOM znalazł się wysoko w moim rankingu gier (...) Bieg na hura! w SOCOMie jest pozbawiany sensu, wystarczy dobrze ustawiony przeciwnik i długa seria, nie pobiegniemy. Najbardziej uwielbiam bitwy na 6-8 osób. Rozgrywka na 16 osób z reguły jest dosyć chaotyczna, zaczyna się zwykle od rzucania granatami gdzie popadnie, trzeba być naprawdę dobrym, by przetrwać pierwsze 30 sekund (nie mowę o lchorzach, którzy na początku gry lecą się gdzies schować i denerwują innych Graczy). Natomiast bitwy na kilka osób to dopiero przyjemność z taktycznego zabijania, za każdym razem starasz się wymyślić jak teraz zaatakować, jak przechytrzyć drugą stronę, ale najlepsze jest to, że druga strona myśli o tym samym. Wniosek jest jeden: walczysz z myślącym (przeważnie) człowiekiem, a nie z zaprogramowanym agentem Smithem, który tylko celniej strzela na poziomie hard. Dzięki temu, każda bitwa jest w jakiś sposób inna, a do gry można ciągle wracać - chociażby po to, by wśród rasowych zabijaków choć raz zostać MVP. Osobiście, najbardziej lubię grać z polskimi Graczami, nie ma to jak pogawędka w ojczystym języku przed grą). Poza tym, zawsze można założyć rodzimy klan i już jest jakoś tak bardziej swojsko, a człowiekowi zaczyna zależeć, by biegnący obok kolega nie stracił głowy - dosłownie).□

[Azrael - autor strony http://www.socom-online.prv.pl]

Piła

Hardkor

loading...
Menu całkiem wypasione: w "Szarej Strefie" zobaczycia jak zrobić na szaro producentów konsol, miłośnicy NINTENDO znajdą swoją enklawę, zaś domorośli reżyserzy reklam PE podpatrzą profesjonalne klipy. Myszaq zdołał oswobodzić się z kaftana bezpieczaństwa i wyśmiał pomysły developerów, a Mazur "zainspirowany" doniesieniami o SARS i wojnie przygotował „Od Gracza dla Graczy". Na deser pozostał materiał o najbardziej wyczekiwanej grze na Xboxa - FABLE. Do przeczytania za miesiąc - w wakacja.□

Szara Strefa

txt: Yohko&Teruo

Witajcie! Jesteśmy z Wami już 19 numerów! Za miesiąc będzie taki mały jubileusz:). A tymczasem słonko przygrzewa niemiłosiernie, chyba w końcu czas wziąć urlop i wyjechać gdzieś na wakacje. Hawaje? Dominikana? A może w końcu upragnione Hokkaido? Pomyślimy... Ale najpierw zawalimy Was porcją mało ważnych i błahych tematów (czyżby zbliżał się już sezon ogórkowy?). Ostatnio szczególnie obrodziło emulatorami, jakaś nowa moda? Teraz już w ogóle zabraknie Wam czasu na „normalne" gry - te oldschoolowe są przecież takie wciągające... No to do dzieła!

Emulacja górą!

Troszkę ruszyło się w światku emulatorów na Xboxa. Powstał na przykład kolejny emulator Atari 2600, o jakże dźwięcznej i wiele mówiącej nazwie Z26. Oczywiście, odtwarza on wszystkie funkcje tej konsoli, dodatkowo, do gier w stylu PITFALL'a dodatkowy kanał dźwiękowy. W odróżnieniu od Stella - dotychczasowego emulatora Atari 2600 - Z26 odtwarza również gry z Superchargera i ma dużo większą kompatybilność z oryginałem. Pozwala też na zmianę wymiarów okna podczas gry. Nie tak dawno wyszedł również NeoPop X V0.08, emulator NeoGeo Pocket. Obsługuje on na razie dwa języki - angielski i japoński (w końcu robiony był przez Japończyka), pozwala między innymi na robienie zrzutów ekranu i kompresję do plików ZIP, oraz zarządzanie zapisanymi stanami gier. Jeśli zaś chcecie sami wykazać się umiejętnościami programowania na Xboxa, proponujemy udział w konkursie na stworzenie emulatora Nintendo 64. Jego główny organizator to Xbine, zaś główny cel, jakim jest uruchomienie gier z N64 na Xboxie, podzielono na "subquesty", stopniowo podnoszące poprzeczkę. Pierwszy poziom należy ukończyć do 9 czerwca, więc nie zostało Wam już wiele czasu! Do dzieła! Na stronie Xbins znajdziecie więcej detali. Nie wspomnieliśmy wszak o nagrodzie za pierwsze miejsce - jest znaczna i naprawdę warta wysiłku!

Bunny strikes back!

Ostatnio pisaliśmy o pierwszej książce dotyczącej "rozgryzania" Xboxa, "Hacking the Xbox", autorstwa Andrew 'Bunny" Shane Huanga, oraz o tym, że pewien sklep internetowy wystraszył się konsekwencji sprzedaży tego "zakazanego dzieła", przez co odwołano możliwość składania pre-orderów. Mamy dwie wiadomości: dobrą i złą. Dobra jest taka, że książkę znów można zamawiać, zaś zła, że można to robić jedynie przez PayPal, co niestety, wyklucza Polskę. Oczywiście naprawdę zainteresowani wiedzą, jak poradzić sobie z tym drobnym problemem. Nadal obowiązuje zniżka na pre-ordery!

Gumki na pady?

Firma Mad Catz, wzorując się na rynku telefonów komórkowych, pracuje właśnie nad xboxowym odpowiednikiem SoftWraps z Motoroli. A dokładniej - będzie to rodzaj gumowej obudowy, którą naciąga się na pada. Główną zaletą jest to, że dzięki takiej osłonie pad wytrzyma dłużej. Waszą rzeczą nim o ścianę. Można też zmieniać kolor pada zależnie od nastroju... i na tym w sumie kończą się zalety, jeśli owe "skórki" będą rzeczywiście wzorowane na SoftWraps, jak zapowiadają twórcy. Oznacza to, że będą zbyt drogie, jak na taki kawałek gumy, ze to będą się zużywać mniej więcej już po roku. No i zasłonią ten śliczny zielony znaczek Xboxa... Nasze opinie? Za te pieniądze możecie kupić jeszcze jedną grę do swojej kolekcji!

Trwoga nastała, mroczne czasy nadchodzą...

Tym razem enty-piraci zabrali się za ostateczny kanał dystrybucji modchipów - amerykańskie sklepy internetowe. Działalność takowych została odgórnie zawieszona w związku z dochodzeniem, prowadzonym przez amerykański Departament Sprawiedliwości. Dalszych wiadomości na ten temat nie ma - nie udzielono ich nawet właścicielom owych sklepów! Zostali oni tylko poinformowani o zawieszeniu ich konta. Jeśli będzie wiadomo coś więcej, na pewno damy Wam znać.

A teraz coś z zupełnie podobnej beczki...

Jakiś czas temu na PSX'a pojawił się imbNES, emulator NES-a (nazwa pochodzi od zdania "It might ba NES" - "To mógłby być NES"). Starano się uruchomić go również na PS2, jednak pierwsze wersje, jak wiecie, nie działały zbyt dobrze. Wersja 1.3, według słów twórców, działa idealnie na PS2, poza tym przeprojektowane menu jest łatwiejsze do obsługi. Ogólnie poprawiono też szybkość odtwarzania gier (turbo też), zmieniono również sposób emulacji dźwięków, dodając emulację kanału DMC. Wybrane romy, razem z emulatorem, nagrywamy na płytkę, wymyślono nawet specjalny program, który ułatwia stworzenie ISO. Niestety, musicie mieć przerobioną konsolę, by ją uruchomić (działa również z PS2 Flip Top Cover).

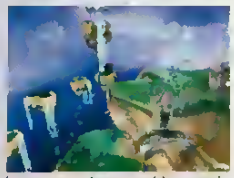
Nożyczki, trochę kleju i gotowe?

Firma UBI SOFT jest zapewne bardzo zadowolona, że wydała SPLINTER CELL na PS2, jednak na pewno nie ucieszą jej techniki, które wykorzystują ostatnio piraci, i to prawie pod samym nosem oryginalnego wydawcy. UBI SOFT zjednoczyło się z firmami Fire, Mad Catz i Thrustmaster, by produkować produkty spod marki SC, w tym "oficjalny" dysk z cheatami. Problem polega na tym, że wydawca najwyraźniej nie uświadamia sobie, że ów dysk został zrobiony przez dokładnie te same wytwórnie, które produkują piraty na PS2 na Dalekim Wschodzie, i dokładnie taką samą metodą. Jest to tak zwana "Chińska kopia", w której kopia jest tworzone przez FIZYCZNE POŁĄCZENIE DWÓCH DYSKÓW! W tym przypadku dysk z cheatami połączono specjalną techniką z "poprawioną" kopią CRAZY TAXI na PS2. Taka płytka, wsadzona do napędu peceta, będzie nawet rozpoznawana jako CRAZY TAXI, a nie SPLINTER CELL! Działanie tej metody polega na tym, że zabezpieczenia PS2 „położone są" na początku dysku, w tak zwanym TOC (Table of Contents), wystarczy więc zastąpić niepotrzebną zewnętrzną część dysku swoją, o odpowiedniej wielkości (nie próbujcie tego w domu!). Dlaczego taka firma jak UBI SOFT pozwala na takie techniki? Prawdopodobnych wyjaśnień jest kilka, z czego większość dotyczy pieniędzy... Powiemy tylko, że intryga w tym przypadku jest równie zawiła jak w samym SPLINTER CELL - nepomknięmy tylko mimochodem, że zarówno Fire, jak i Mad Catz wykorzystały już "chińską metodę" do produkcji GameSharka, a i Thrustmaster nie jest bez winy... Niedawno Fire oskarżono o współpracę przy wyprodukowaniu i sprzedawaniu dysków z Naplinkiem, który z założenia jest w końcu darmowym programem. Jak wiadomo, GameSharki i dyski z cheatami do SPLINTER CELLa dostępne są w wielu wrodzących sklepach w USA i Europie, można się więc tylko zastanawiać - ile osób naprawdę wie, co sprzedaje?

Nowa biblioteka graficzna na PS2!

Niejaki Hiryu wypuścił właśnie, specjalnie dla programistów, pierwsze ogólnodostępne wydanie swojej biblioteki graficznej na PS2, gsLib v.0.5. Zawiera ona moduły, które pozwalają na obsługę wielu buforów, rysowanie podstawowych kształtów oraz wyświetlania fontów bitmapowych. Na przyszłość zapowiedziano również dodanie obsługi obiektów trójwymiarowych! Robi się całkiem ciekawie, czyż nie? Oczywiście, biblioteka jest dokładnie opisana w dołączonych plikach PDF, dodano również kilka ciekawych przykładów. Jak by nie patrzeć, zapowiada się doskonały odpowiednik oryginalnych bibliotek PS2, które przecież tak ciężko dostać w domowych warunkach.

LightWave na PS2?



Programista Arnaud Storq, noszący również ksywę NoRecess, na co dzień pracujący w firmie tworzącej gry na telefony komórkowe, wypuścił właśnie bardzo ciekawy użytek na PS2 o nazwie jfyeNG (skąd oni, kuna, biorą te nazwy??) dzięki któremu pliki LightWave'a możemy uruchamiać na PS2, 32-bitowym Windowsie (95/98/Me/NT4/2000/XP) i Linuxie (X11). Właśnie tego narzędzia NoRecess używał do stworzenie swoich dem, które zresztą wygrały kilka konkursów. Jest to pierwszy trójwymiarowy "silnik", który został rozpowszechniony publicznie jako GPL, razem z kodem źródłowym. Kolejny wspaniały prezent dla programistów, którzy nie mają dostępu do oficjalnego zestawu developerskiego - oby tak dalej!

Trójwymiarowe gry na GBA!

Francuz o ksywie Torlus pracuje właśnie nad projektem, ułatwiającym pisanie trójwymiarowych gier na GBA. GBA3DS v.0.9, bo tak właśnie nazywa się ten projekt, oparty jest na renderowaniu poligonów oraz animacji szkieletowej, umożliwia również importowanie obiektów stworzonych w innych programach, na przykład MilkShape 3D lub 3DS Max. Poza tym, można go używać zarówno pod Windowsem, jak i Linuxem, co ostatnio jest dużą zaletą. Całość - do pobrania w Sieci, razem z sourcem i dokładną instrukcją obsługi. Ten sam autor pracuje także nad kompilatorem dla GameCube'a, ale jak na razie jest on w fazie „mocno początkowej", choć można go sobie również ściągnąć ze strony autora i pooglądać. I tyle osiągnął facet, który jest w tym "biznesie" raptem cztery miesiące! Poczekamy, zobaczymy.

GBA - ciąg dalszy!

Rynek narzędzi na GBA rozwija się prężnie. Nic dziwnego, skoro opis sprzętu jest dostępny w Sieci i każdy, kto chce coś zrobić, tworzy swoje narzędzia albo ściąga gotowe. Tak jest właśnie z CoG (Converter of Graphics) firmy OMB, licencjonowanego developera na GBA i GC. Jest to program, dzięki któremu pliki graficzne najróżniejszych formatów można przekonwertować na tła lub sprite'y, dla któregokolwiek trybu graficznego (pamiętacie oczywiście, że w GBA mamy ich 5?), przy użyciu 3 algorytmów kwantyzacji kolorów. CoG można ściągnąć z powodzeniem ze strony twórców, jednak by moc wykorzystać wszystkie funkcje, trzeba go zarejestrować, płacąc drobne 19.95 dolarów amerykańskich za stanowisko (w cenę wliczona jest pełna wersja programu, kompletna dokumentacja oraz darmowe aktualizacje).

Wypadałoby skończyć na dziś... Jeszcze tylko mały napad na bank i uciekamy tam, gdzie ciepło i niskie podatki. Może nawet zabierzemy za sobą Lokiego :)? O czym Wam dzisiaj nie napisaliśmy? O zielonych Xboxach, rewolucyjnym zewnętrznym modchipie do tych konsol, udanym skłonowaniu królowej brytyjskiej, oraz o tym, że PKP już dawno ma SARS:). Za miesiąc też o tym nie napiszemy, bo i po co? Z okazji Dnia Dziecka składamy najserdeczniejsze życzenia Lokiemu i potomkowi HIV'a (skubaniec, szybko się na to zalepał!) ?

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.)

Manipulacja w świecie gier wideo

czyli tropem chorych developerów...

Za oknem pora znana w szerszych kręgach jako lato, samochody się porozbierały, a kobietom eksplodują chłodnice... No, w kazdym razie gorąco i to właśnie chyba od tego gorąca naszło mnie na refleksje. Takiego jednego kiedyś tez naszło i sobie ucho odciął Van Gogh się nazywał. Mam nadzieje ze ja sobie niczego nie obetnę. Aż poczułem jak mnie zgroze po plecach drapie. A kysz! Trochę się boję, bo takie refleksje mogą być niebezpieczne. Czasami lepiej ich nie mieć. Wiśniewski na przykład nie ma i dalej uwaza, ze to co robi, to śpiewanie. Ja mam i mocno trzymam się myśli, że nie będzie to mój ostatni artykuł i nie przerzucę się na próżniowe wypychanie zwierzątek futerkowych. Oby.

Refleksje to ja jak zwykle mam ne temat daveloperów. Na ich temat zawsze mieć jest najłatwiej. A co! Dziwne są chłopaki, jakby nie patrzeć. Ostatnio wymyślili sobie pewien efekt. Właściwie to jeden wymyślił, a reszta zerznęła (a miało być bez brzydkich słów). Ale oni tak zawsze. Nie bardzo pamiętam, kto był pierwszy, ale generalnie chodzi o efekt deszczu spływającego po "ekranie" Twojego telewizora. Na ekranie biega sobie ludek, ewentualnie jeździ jakaś fura, na to wszystko pada deszcz, a Ty widzisz krople spływające Ci przed mordą. Ot, wymienię tutaj choćby TIME SPLITTERS2, GTA, czy ostatniego WIPEOUTa. I ja się teraz pytam: to jak to w końcu jest, w pełni utozsamiamy się z bohaterem gry, zakładamy że na te kilka godzin to właśnie jego świat jest tym prawdziwym, rzeczywistym? Czy może jednak lata sobie za nim jakaś kamera, która może być ochlapania kroplami deszczu, a nawet obryzgana tryskającą krwią (vide np. PRIMAL)? Gracz JEST tą postacią, czy tylko cichaczem ją podgląda?! A idąc dalej... to, to wszystko jest umowne, inscenizowane - nasz bohater tylko odgrywa ratowanie świata, by za nim podążało jakieś urządzenie nagrywające!? Taki konsolowy BigBrother?! Ratunku! To Snake tylko ściemniał, welił wyuczone kwestie, a tak naprawdę poza kadrem poszedł z Psycho Mantisem na piwo? Powiesz, ze w tej grze akurat krople nie spływały po "obiektywie kamery" śledzącej akcję. Gorzej -odpowiem- tam po kamerze spływało ptasie łajno! Wystarczyło w SONS OF LIBERTY postrzelać i popatrzeć na siedzące u góry mewy. Toż to normalna prowokacja!

Jak tak dalej pójdzie developerzy wpadną na pomysł, zeby wrzucić np. motyw z rozwaleniam kamary, kiedy zbyt gwałtownie obrócisz się w jakiejś przygodówce TPP i przywalisz nią o ścianę. Ot, ekran zamigocze, pojawią się zakłócenia, a jak wskoczysz do wody, to Ci wszystko zaparuje i pójdą iskry. Hola! Stop! Przecież już coś zbliżonego umieszczono w nowym METROID na GC. Wprawdzie tam akuret jest to uzasadnione kaskiem jaki nosi babeczka, ale to tylko mydlenie oczu. Sugestywny kopniak, że gry to jedne wielka ściema, show dla mas i manipulacja zosteł właśnie zrobiony! Stąd juz niedaleka droga, by w pewnym momencie bohater danego tytułu obrócił się do Ciebie i walnął: "Widzisz jakie mam czyste spodnie? Caty czas biegam, skacze i nic! To dzięki proszkowi..." i to Bill Gates sprzeda za ciężkie banie miejsce na nezwę jakiejś sympatycznej firmy, zmuszającej ewoich dziesięcioletnich pracowników do spania na azbestowych łóżkach. Horror, normalnie horror.

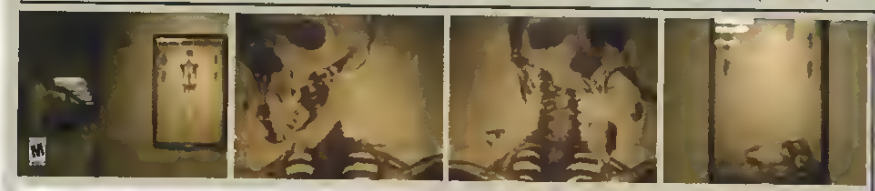
Straszna rzecz ta refleksja, nie sądziaz? Aż się chce zapalić (to dla palących). Aż się chce pozyczyć od sąsiadki sól czy inne zelazko (to dla niepalących). A skoro jesteśmy w temacie. Nie, nie sąsiadek! W temacie fajek. To ja chciałem zgłosić, ze Konami ma coś na tym polu poprzeginane. Z jednej strony Snake, z drugiej trzeci SILENT HILL. Raz ich bohaterowie są uzalaznieni od nikotyny, raz nie! Otóż Heather w jednej ze scen wyraźnie mówi, ze rzucite palenie. W pewnej lokacji widać popielniczkę z dymiącym niedopałkiem. Ktoś kto tam ją zostawił z całą pewnoscią nie był wesołym kolezką o uśmiechu (i wąsach) Mario! Czyli chorzy wykolejeńcy i psychopaci palą fajki, tak? A Snake? Przecież pomaga mu to wyczaić ukryte fotokomórki (chucha dymem)! Mym lotnym umysłem szybko łapię, iz Konami doszło do wniosku, ze Wąz od tych wszystkich wojskowych operacji dostał kręćka i stał się rasowym pomyleńcem (syndrom żołnierzy po Wietnamie). W sumie podobno w listopadzie 1991 roku, we Tworkach odnotowano przypadek gościa, który leżał nago przez caty dzień na zimnej podłodze, upapreny ketchupem i coś tam rzęził. Kto grał w pierwszego MGS, powinien wyłapać analogię. A idąc dalej tym tropem - skoro developer uznał pana S.S. ze degenerata niebezpiecznego dla otoczenia, nic dziwnego, ze szybko zastąpił go młodym, a więc dającym się łatwo kształtować chłopaczkiem (tak, mówię o Raidenie). Fakt, ze w jednej ze scen częstowany swojskim szlugiem blondasek stanowczo odmawia, jest tylko dobitnym potwierdzeniem mojej tezy. Kolejny chory wymysł developerów wcielony potajemnie w zycie. Kolejny raz zmanipulowano Gracza, zatajając prawdziwą przyczynę zmiany bohaterów sagi MGS. Kolejny raz użyłem słowe kolejny... Ne szczęście jest jeszcze kilka osób gotowych przekazywać Ci prewdę. Jak widać - palenie szkodzi.

Taaa... Nieoczekiwane zmiany bohaterów, tajemnicze postacie sikające babci Mokotowej na wycieraczkę, nowe tendencje -niby naturalnie, a w rzeczywistości na siłę- wdrazane w produkcjach video. Mroczne zagadki. Weźmy na przykład ostatnią "modę" panującą wśród twórców gier, aby po ekranie śmigały Ci dwie postacie na raz. Ktoś to sztucznie wypromował, a następnie narzucił innym developerom. Pierwszy trop jak zwykle wiedzie do głównego mąciciela i dyzurnego podejrzanego świata elektronicznej rozgrywki, czyli... Billa Gates'a! Nie od dziś wiadomo, ze koleś jest jedynakiem (to raz), mało kto go w dzieciństwie lubił i chciał się z nim bawić (to dwa), a po ze tym jemu najbardziej zalezałoby na wirtualnym przyjacielu - takim, który niby będzie towarzyszył, ale broń Boze nie trzeba będzie się z nim dzielić jakąkolwiek kasą. Nacisnął chłopak na kilku ludzi, kilku podpłacił i zefundował sobie konsolowe leczenie kompleksów. Kto ma w tym biznasie kasę, ten rządzi.. Jeśli myślisz, ze coś tu eię dzieje samo z siebie, wynikiem zdarzeń losowych, to... hmmm... brawo Jasiu! A terez juz idź pobiegać sobie gdzie indziej.

Ciekawe co nas czeka w przyszłości. Dziś memy bebeczkę i garbatego gnoma (PRIMAL), niemowę i walniętą wiewiórkę (JAK&DEXTER), wielkouchego szczura i przebudowany termos do kawy (RATCHET&CLANK), dziewczynkę siedzącą okrakiem na wyprężonym... smoku (PANZER DRAGOON ORTA), a nawet -o zgrozo- dwóch facetów razem (COLIN MCRAE RALLY)! Jutro moze to juz być całe stado dzikich Indian Navaho, worek kasztanów z nalepką, ewentualnie przyjdzie Ci sterować jednym kolezką, który (dajmy na to) chce wyprodukować film, a konsola dokłada mu w trakcie przygód kilku reporterów, kumpli, którzy się za nim ciągną, ale w sumie to go właściwie nie pamiętają, oraz małą Komisję Dochodzeniową z TVP. I uważaj tu na każdą postać, nie pozwól jej się zablokować, nadrabiaj ich marne AI! Ktoś ewidentnie chce ogłupić Gracza, doprowadzić do sytuacji, gdy ten da za wygraną i załamie ręce. A w tedy podstawiamy mu pod nos -oczywiście za ciężkie banie- patch ułatwiający sterowanie, przystawkę do konsoli upijającą połowę boheterów, magazyn z odpowiednim opisem... Ups! Chyba pojechałem za daleko. Tego akurat nie musisz wiedzieć. Lepiaj zainteresuj się dlaczego nie ma tytułu, gdzie sterowałoby się dwoma babeczkami na raz, gdzie jedne drugą złośliwie by podpuszczała "Ty, Viola, sprawdz tamtą część parku". I Viola by w tym momencie szła, wpadała w cierniste krzaki, zdzierając sobie biustonosz... Zapowiadany juz od dłuższego czasu trzeci FEAR EFFECT ma szansę wypełnić lukę.

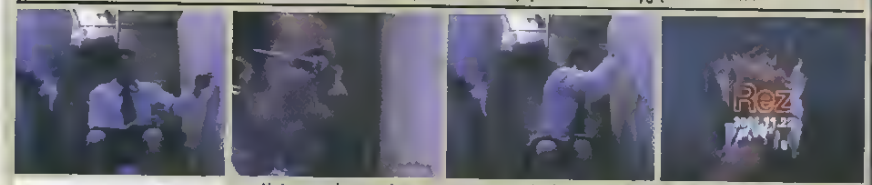
W powyzszym tekście przedstawiłem zaledwie kilka wybranych motywów. Przykładów szemranych ustawień i manipulacji jest 34,5 razy więcej. Każda gra, jak się okazuje, to element wielkiego, szatańsko zaplanowanego spisku. Jak mówię - przy zagranicach developerów nawet "Nie do Wiary" z panem Gieniem potraflącym przyciągać brzuchem kaloryfer wysiada. Taaa... Siostro, ja juz nie chcę tego lekarstwa. Wolę zielone! A w ogóle to od kiedy jesteśmy rodziną? [myszaq]

CHAOS LEGION (PS2) ▲ Chłopaki z CAPCOM potrafią zaszalec. Nie dość, że w ich repertuarze są tytuły miażdżące "palerem", renderki odwalają niezgorsze, to jeszcze czasem puszczają w świat całkiem niezłe reklamy. Film reklamujący przygody Siego naprawdę trzyma klimat i do tego jest wizualnie wysmakowany. Chłopak staje naprzeciw grupy zławieszczych, demonicznych postaci. Jest sam. Wyraz jego twarzy po sekundzie wahania dobitnie pokazuje, że nie będzie łatwym przeciwnikiem. Jest jednak mały, sam, bez broni! Gdzie pułapko? Jak w grze. Malec odrzuca czopkę, przyjmuje bojową postawę i wzywa tytułowe Legiony. Przeciwnik jeszcze przez chwilę okazuje lekceważenie, ale niech mu będzie - to ostatni gest jaki uczyni zanim zostanie starty w proch. Wrogie grupy ruszają na siebie, wynik starcia pozostaje w rękach Gracza. Może reklamo niezbyt zabawna, ale zasługuje na uwagę ze względu na rozmach i realizację.



TAO FENG: FIST OF THE LOTUS (XBOX) ▲ Gra miażdżącą bynajmniej nie jest, w przeciwieństwie do tego co możemy zobaczyć w reklamie. Kamera prezentuje wiszący na ścianie obraz ludzkiego szkieletu. Wjeżdżają fragmenty walk, potężne ciosy dachodzące celu grzechoczą kości, łamią kręgosłupy, rozbijają czoszki. W drzazgi są druzgotane splaty słanecznie, szczęki, łokcie. Wszystko to elegancko, z detalami, nieco zbyt szybko jest demonstrowane na nieszczęsnym szkielecie. Od czasu do czasu w kadrze pojawia się zgrabne "pseudo-rentgenowskie" zdjęcie. No koniec zmaltretowany kościotrupek składa się jak harmonijka i podo na bok. Gdyby to tak różowo wyglądało w ruchu. .

PlayStation 2 ▲ To trzeba zobaczyć - na tapczanie wyleguje się gosteczek o zagadkowym, lecz oscylującym w granicach błogości, wyrazie twarzy. Oddycho miarowo, widać ze zasłużył na sen. Zadowolenie zaczyna wyraznie malować się na jego facjacie, gdy u dołu ekranu pojawia się dziwny obiekt, taki "cus". rożowy z rowkiem. Wydaje się rosnąc i zbliżac do niczego nie podejrzewającego mężczyzny. Niestety w decydującym momencie obiekt "zmienia" się w wymęczony prawdopodobnie bezustanną grą kciuk. Dlaczego bezustanną? Może dlatego, że obniżono cenę PS2...



REZ (wersja PS2) ▲ Mężczyzna, kontemplując w samotności nagle słyszy pukanie dobiegające z kabiny obok. Odpowiada tym samym i między myślicielami nowiązuje się swoisty dialog polegający na wymianie puknięc, walenia pięściami po ścionkach i podkreśleniu swej wyższości trzaśnięciem w wieszak na papier toaletowy. Całej wymianie towarzyszą swietnie zsynchronizowane dźwięki i muza.

THE HOUSE OF THE DEAD (SATURN) ▲ Przedstawiony w poprzednim numerze Segato Sanshiro miał również gorsze dni. Tutaj probował swych oratorskich umiejętności przed zgromadzeniem zombiaków. Chybo zbyt wiele nie pograł w RESIDENTy, bo nie wiedział jak oporne są owe zombiaki i w efekcie dostoł od nich tęgie lanie. Ba gdy zombiaków kupo - i z Segaty d...

SUPER METROID (SNES) ▲ Jakiś damarosły naukowiec męczy się z krwiożerczą bestią na smyczy, informując że włośnie w ramach testów zostanie rzeczono bestyja wpuszczono do pomieszczenia z odpolonym „Super Metroid". Eksperyment ma na celu stwierdzić, czy gra faktycznie jest tak potężna jak przewidywano. Kilko sekund za zamkniętym drzwiami, skamlenie, huk i dym, a po chwili bestio pojowia się z powrotem. Tyle że w lekko odmiennym stanie.

ZAPRASZAMY DO REKLAMY

Leci kolejna porcja reklam-perełek-dziwadełek. Przy okazji - emitowana (hie, hie) w ostatnim PE reklama Conkera okazała się być przedsięwzięciem przy którym uwijało się całkiem sporo osob. Nad postacią Wiewiora pracowali lalkarze (karmili biedeka jakimiś glutami), stylisci obme... to znaczy przygotowywali modelkę, a technicy świętowali rozwalając młotkami różne sprzęty - ogólnie było miło. Polecam zdjęcia z imprezki.***[making of conker] [torba]

Fable. Fable. Fable... bajeczne zapowiedzi

Wizytę w Sieci zaczynam tradycyjnie już, od poszukiwanie najnowszych doniesień na temat FABLE. Hm, tym razem nic. Wskakuję na brytyjskie grupy dyskusyjne - niejaki Blix162 usiłuje wmówić grupowiczom, jakoby premiera gry miała zaliczyć solidny poślizg. Dołączam się do chóru mieszających go z błotem. Niech nie wyskakuje z niepotwierdzonymi plotkami! Oglądem po raz kolejny screeny. Chwilę potem łapię się na próbie liczenia leżących na drodze liści. FABLE...

To w tej chwili najbardziej oczekiwany tytuł na Xboxa. Co więcej, panuje powszechne przekonanie, że "to sie m nie może nie udać". Będę pierwszym, który grzmotnie baranka w ścianę jeśli produktowi BIG BLUE BOX (satelicki team developerski LIDN HEAD) podwinie się noga. Ale odstawmy na bok czarnowidztwo - powodów, dla których powodzenie FABLE jest pewne, można mnożyć. Jednym z nich - powiedziałbym nawet, że najważniejszym - jest Peter Molyneux. Graczom konsolowym dał się poznać do tej pory w zasadzie raz - przy okazji BLACK & WHITE. Notabene świetnego. Niestety, świetnego w wersji na PC, gdyż wersji konsolowych nie było - konwersję na Dreamcasta usunięto z listy wydawniczej, z kolei konwersję na PSX de facto również, tyle że nikt nie miał odwagi ogłosić tego publicznie. Lubicie Petera Molyneux? Ja bym nie lubił. Ale pamiętam wcześniejsze, PieCowe dokonanie tego kolezki - "Magic Carpet" czy "Dungeon Keeper" ostro swego czasu w branży namieszały. Ten kolezka to swoisty znak jakości. Kto jest gwarancją solidności - niekompetentni niekiedy artyści. Japończycy (tak, ci od np. DEVIL MAY CRY 2), czy Europejczycy, pozbawieni może iskry geniuszu, ale skłonni dopieścić każdy detal powstającej gry?

Garść potwierdzonych faktów. Świat w FABLE będzie mniejszy niż ten w MORROWINDzie. Daleki jestem od poczytenia tego za wadę. W grze BETHESDY świat jest ogromny. Jeśli w FABLE będzie "tylko" wielki, nie będzie powodów do lamentu. Dalej - swoboda. To słowo chyba w najdoskonalszy sposób cechuje ten tytuł. Kształtowanie według własnego widzimisię własnego wizerunku (noszenie dowolnej fryzury, tworzenie tatuaży) i wyglądu otoczenie (ścięte drzewo za kilka lat odrasta, wytyte na murze inicjały zostaną tam na długie lata), swobodne zwiedzanie świata, rozmowy z NPC-emi. Nie do końca wiadomo, jak będzie się prezentować tło fabularne, a przynajmniej jego początek. W wersji najpewniejszej - potwierdzonej przez Molyneuxa kilka miesięcy temu - Gracz będzie szukał zemsty za porwanie rodziny i zabicie psa. Wiem, co sobie teraz myślisz - gwarantuję, że całe reszta prezentuje się znacznie mniej odtwórczo. Na samym początku bohater będzie piętnastolatkiem. Pod koniec gry może mieć lat trzydzieści, ale równie dobrze może mieć na karku szósty krzyżyk. Wszystko zależy od poczynań Gracza. Dość kontrowersyjnym tematem na zachodnich forach była sprawa starzenia się bohatera - no bo jak, kiedzie się spać jako młody szczeniak, a budzi się ze szczeciną włosia na policzkach? Nieee. W jednym z wywiadów Molyneux wyjawił, iż przyjęto koncepcję nieformalnych "rozdziałów", idąc torem głównej osi fabularnej. Gracz trafia np. do więzienia. W tym momencie czas automatycznie przeskakuje do momentu, gdy stamtąd wychodzi - dajmy na to - pięć lat później. Już zmieniony fizycznie. Hm. Nie brzmi to zachęcająco, jeśli wziąć pod uwagę zapewnienia o absolutnej swobodzie. A jeśli nie dam się wziąć do więzienia? Czy będzie w ogóle taka możliwość?

Ale ołeć to. Spójrzmy na interakcję z NPC-emi. Każdy z nich ma mieć własną, indywidualną osobowość. U jednego kolezki zyskasz plusa za to, że wybijesz kurczaki na podwórku jego sąsiada, drugi polubi Cię, gdy niewybrednie zbeształsz jego ojca. Tylko od Gracza będzie zależeć, jak będą go postrzegać ludzie. Jeśli będzie prawy, dobrze wychowany i skłonny do pomocy, wszyscy będą się do niego odnosić z respektem i sympatią. Ba, dzieciaki będą naśladowały jego sposób ubioru i ścinały włosy w ten sam sposób. Ale jeśli będzie zły, a przy tym wymorduje kilka włosak, to raczej trudno będzie mu liczyć na zdobycie szacunku. Ba, zły charakter przyczyni się do zmiany wyglądu zewnętrznego - bohaterowi może zwyczajnie źle patrzeć z oczu, a paznokcie zmienią się w ostro zakrzywione pazury. Wygląd będzie definiowany także przez profesję postaci - jeśli Gracz będzie cały czas nosił ze sobą miecz, automatycznie przybędzie mu w barach i zwiększy się obwód bicepsów, gdy będzie preferował rzucanie zaklęć - jego aparycja nabierze cech typowych dla magów. Jeśli zaś będzie się przechadzał po wioskach i podrywał co lepsze sztuki - szybko zwiotczeją mu mięśnie, a pojawi się piwny brzuszek. Panowie z BIG BLUE BOX zaimplementowali w grze tzw. Stress Level - oznacza to, że bohater żyjący w ciągłym napięciu (mało snu, ciągła walka) szybciej dorobi się zmarszczek i worów przed oczyma. Poczułeś na policzku smegnięcie genialnego patentu?

Wspomniałem o profesjach. Jakiś czas temu w wywiadzie dla serwisu internetowego "GameSpot" P. Molyneux powiedział: "W grach RPG zawsze irytowało mnie to, że wybierenie profesji nie miejsce na początku gry. Skąd mam u licha wiedzieć, czy chcę być wojownikiem czy magiem, skoro w tę grę nie grałem!? W FABLE będzie inaczej. To Gracz, poprzez wykonywane czynności i kontakty z różnymi gildiami będzie definiował swoją postać." Brzmi zachęcająco, ale jakiś czas temu jedne ze stron internetowych poinformowała, że opcja wyboru profesji jednak się pojawi, i to na początku. Piotruś-Kłamca? Z ferowaniem wyroków wolę się wstrzymać. Interesująca jest za to wypowiedź jednego z programistów. Dene'e Cartera: "FABLE rzuci wszystkich na kolana swoją swobodą. Na przykład, jeśli twoją pierwszą bronią będzie patelnia - a przewidujemy taką możliwość - będziesz mógł biegać z patelnią w dłoni. Ba, możesz przejść całą grę z patelnią, żyle ze podrasowaną dzięki różnym przedmiotom, do - na przykład - Patelni Przeznaczenia. Będziesz wtedy znany jako Bohater z Patelnią. Naprawdę, jeśli się postarasz i wykorzystasz bogactwo możliwości, możesz uczynić patelnię najefektywniejszą bronią w grze". Hm, je zawsze marzyłem o grze, w której będę mógł pomachać ładowarką do komórki. Trzymam Cię za słowo, Dene!

Do rangi mitu urosło już rzekoma możliwość uczynienia z FABLE odmiany SIMS, tudzież HARVEST MOON. Tymczasem okazuje się, że możliwe będzie zarówno osiedlenie się gdzieś na stałe (wystarczy kupić dom), jak i ożenek i spreparowanie potomka (hi HIV) (HIV poTomka?)! Wychwycić można nawet niwiązanie do DDA XTREME BEACH VOLLEYBALL, gdyż będzie możliwe obdarowywanie niewiast (a także facetów - hi Playmen!) różnego rodzaju podarunkami. Wyrwać najfajniejszą laskę w wiosce - to brzmi dumnie! Patrząc z drugiej strony, część Graczy może uznać ten patent jako zjawisko skrajnego faszyzmu i w ogóle bzdurę na resorach. Ale przecież po to w FABLE będzie swoboda, by każdy mógł decydować na co w danej chwili ma ochotę.

Niepokoi mnie jednak inne rzecz. W niemal każdym wywiedzie z Molyneuxem, Carterem, czy innym progremistą pracującym nad FABLE wraca niczym bumerang pewien manifest. Molyneux: "Chcemy stworzyć grę, w którą z powodzeniem będzie mogła wczuć się osoba, które z RPG nie miałe wcześniej do czynienia." Nie to jednak jest najstraszniejsze. W innym z wywiedów Carter mówi: "FABLE nie ma odstraszać ewoim ogromem. Wprost przeciwnie, ma zachęcać do tego, by po ostrej imprezie w piątkowy wieczór, w sobotę znow chwycić za pade". Sprzeczne wydają się dwie rzeczy - po pierwsze, gra nie musi być łatwa by do niej wracać, choćby po piątkowej imprezie. Druga sprawa - Carter zapomniał, że piątkowe imprezy kończą się najczęściej w niedzielny ranek) Ale tak seno - za słowami poszły czyny i wiadomo już, w jaki sposob panowie z BIG BLUE BOX zamierzają ułatwić granie. Przede wszystkim - ze pomocą nieograniczonej pojemności plecaka. Nieskończony inwentarz! "Nie chcemy zmuszać Gracza do poszukiwania przedmiotu, który zostawił kilka godzin wcześniej w jakimś lesie", mówi Carter, a je już szukam na niego nemierów. To me być realizm? Bohater z plecakiem pełnym doniczek, krzeseł i zwłok przestępców?! I jeszcze to "newracanie" przez grę na właściwą drogą - o czym pisałem wcześniej - obowiązkowa odsiadka w memrze, "by fabuła mogła iść naprzód". Czy tego chcemy od FABLE, tytułu utrwalonego w umyśle mas jako synonimu swobody? Zresztą bywalcy naszego forum internetowego zwrócili uwagę na jeszcze jeden element - zaiste prozaiczny - nazwę gry. Wszak FABLE, w jakiekolwiek zabawy lingwistyczne się nie zagłębiać, oznacza nie mniej, ni więcej - "bajkę". Dleczego więc nie "Curse, Rape & Kill" albo "Sztachetaa vs. Pałkas", łyiko po prostu "Bajka"? Kolejny ukłon w stronę żółtodziobów? Jednak mniejsza o tytuł - wezak DEVIL MAY CRY brzmi nie mniej krelyńsko.

Choc w kwestii oprawy wizualnej gier jestem estetą, tak do temetu grafiki w FABLE podchodzę bez emocji. Wychodzę z założenia, że to nie ona będzie "ciągnęła" ten produkt. Ot, byleby dało się ją zdzierzyć. Wszak kuchy engine'u w MORRDWIN-Dzie wołą po oczach na kazdym kroku, e mimo to gra się rawelacyjnie... Ech, wychodzi ze mnie minimalizm - uderzony, niczym obuchem, różnicą między screenami z THE GETAWAY a grą właściwą nie mam ochoty zaufać kolejnym pięknym obrazkom. Ale FABLE to pierwsza gra Molyneux robiona z myślą o konsolach. To wersje xboxowa, nie piecowa, jest tą właściwą. I wecie co? Chyba zaczynam wierzyc, ze ten tytuł rzuci na kolana również wyglądem.

Nie boję się o FABLE - ba, w ciemno typuję hit. Dbawiam się jednak, że ten tytuł może nie sprostać oczekiwaniom, poprzeczkom stawianym indywidualnie przez każdego Gracza. Cały czas toniemy w morzu domysłów - obrosły już legendą patent z pozostającymi po wsce bliznami wprost kłoci się z innymi wypowiedziemi członków BIG BLUE BOX, dotyczącymi braku krwi w grze. Zresztą jakoś nie mogę sobie wyobrazić bohatera gry po kilkudziesięciu walkach - szrama na szramie, blizna przy bliźnie, czy tak to ma wyglądać? Jeśli jednak zostawić na boku meandry i detale rozgrywki, to śmiało możemy przyłączyć się do szerokiego grona Graczy oczekujących najlepszego eRPeGa wszechczasów. Czy na takowe miało zasłuży - przekonamy się 14 stycznia przyszłego roku (choć, patrząc z perspektywy wielu innych premier, będę szczęśliwy, jeśli otrzymamy ten tytuł na wiosnę). Trzymajcie kciuki, zeopatrzcie się w króliczą łapkę, nie przechodźcie pod drabiną i nie zbijajcie luster - wszystko to w intencji hitu... □

[koso]

Od Gracza dla Graczy

Mienia się kolorami tęczy łąka, gałęzie drzew uginające się od soczystych owoców. Na błękitnym niebie przelatują radośnie świergocząc ptaszki, a uśmiechnięci ludzie witają się za ręce, chwaląc Pana. W baśniach i innych podobnych wizji doświadczyć można po zażyciu pigułki z rysunkiem pokemona, ewentualnie oglądając obrazki w domach Świadków Jehowy. Gwałtowny rozwój nauki i techniki przyniósł ze sobą niebezpieczne wynalazki, które zasiały w naszych sercach niepokój i strach przed nadchodzącym jutrem. Zagrożenia czają się na każdym kroku. Poczciwe mućki dostają "wariota", a z powodu epidemii SARS mieszkańcy Hong Kongu poszli w ślady Jacksona i paradują ulicami w maskach. Spasiony, amerykański nastolatek chwyta za broń i urządza w szkole polowanie na kolegów z fawki, a psychopatyczny snajper z kolei otwiera sezon łowiecki, strzelając do ludzi jak do kaczek. W jaki sposób współczesne lęki znajdują odbicie w grach wideo? Czemu developerzy tak chętnie na nich bazują?

W RESIDENT EVIL wyhodowany sztucznie wirus wydostaje się poza teren laboratorium i szybko powoduje śmierć setek mieszkańców, zamieniając tętniące życiem miasto w upiorne cmentarzysko. Trudno brać na poważnie śliniące się na widok mózgu zombiaki, jednak kiedy przemierzałem zdewastowane ulice RACOON CITY, napotykając wszędzie pozostałości po nieudanych próbach okiełznania tragedii, dałem się ponieść złudzeniu. W dzisiejszych czasach prowadzone są badania nad wirusami, w efekcie czego powstają śmiertelnie niebezpieczne mikroorganizmy. Uwolniony mikrob w krótkim okresie czasu byłby w stanie zdziesiątkować całą ludzkość, co doskonale ukazuje "Bastion"

wykreowanego przez magików ze SQUARE świata. Jak zapewne wiecie, przed milionami lat meteor zderzył się z powierzchnią Ziemi, co przyczyniło się do wyginięcia dinozaurów i zapoczątkowało epokę lodowcową. Kiedy podczas outro spoglądałem na rozpaloną do czerwoności kometę i zbliżał się moment zderzenia, kurczowo zaciskałem ręce na padzie. Los świata wydawał się być przesądzony. Przed oczami stanął mi obraz ogromnej chmury pyłu, która zasłania niebo. Wyobrażałem sobie zdewastowaną planetę spowitą w nieprzeniknioną ciemność, rozświetlaną tylko przez złowieszcze światło gasnących odłamków skały. Przeżywałem grę do ostatniej chwili, kiedy z wypiekami na twarzy ocierałem spocone czoło, a w pokoju rozległo się westchnienie ulgi.

Doskonałym źródłem inspiracji dla elektronicznej rozrywki jest Pismo Święte, a szczególnie kontrowersyjna Apokalipsa Św. Jana. FOUR HORSEMAN OF THE APOCALYPSE to przygotowywana od dłuższego czasu przez 3DO gra akcji, w której przyjdzie nam wcielić się w rolę upadłego anioła i stanąć do walki z tytułowymi jeźdźcami apokalipsy, zwiastunami końca świata. Przybędą oni na końcu białym, rdzym, karym i siwym, symbolizującymi wolność, wojnę, głód i śmierć. Widmowi jeźdźcy odgrywają również niebagatelną rolę w głośnej przed laty strzelance TPP, APOCALYPSE

CO NAJWYŻEJ TO SE MOŻESZ TYM WABIĆ MUCHY W SZCZERYM POLU, EWENTUALNIE PŁOSZYĆ LUDZI W KOŚCIELE... NIC WIĘCEJ!

"Nadchodzi zagłada: zagrożenia i apokalipsa w grach wideo"

Stephena Kinga. SARS, ptasia grypa i BSE to dowody na znikomość współczesnej medycyny, nieprzygotowanej na odparcie mutujących, odpornych na współczesne lekarstwa zarazków.

Prężny rozwój technologiczny wprowadza w obieg różne wynalazki, które ułatwiają nasze życie. Często wręcz nie potrafimy się bez nich obejść - wiele osób opierając się na swoich obawach, stworzyło ponure wizje przyszłości zdominowanej przez inteligentne maszyny. W grach z serii TERMINATOR przedstawiony jest postapokaliptyczny świat, gdzie ostatni przedstawiciele rodzaju ludzkiego walczą z morderczymi cyborgami. XENOGEARS z kolei wprowadza motyw apokaliptycznej broni, która zyskuje świadomość i przejmuje kontrolę nad przenoszącym ją statkiem, a następnie bezwzględnie eliminuje ewakuujących się pasażerów. Trudno nie wspomnieć tutaj również o kultowym filmie braci Wachowskiy i związanej z nim, recenzowanej w tym numerze PE grze ENTER THE MATRIX. Wizja świata zdominowanego przez inteligentne maszyny w chwili obecnej nadal pozostają w sferze fantazji. Czy mogą okazać się prorocze ?

Przez wielu Graczy FINAL FANTASY VII uważana jest za najlepszą odsłonę serii. Nie wiem jak Wy, ale kiedy widziałem jerzące się na nieboskłonie ciało niebieskie, nieregularną bryłę zakończoną ogonem gorejącego w kosmicznej pustce gazu, czułem się odpowiedzialny za los

Wkrótce obok tych tytułów znajdzie się APOCALYPTICA, tworzone pod Xboxa strzelanka, gdzie przyjdzie nam powstrzymać nadchodzącą zagładę i złowieszczego Neo-Szatana (...) Kilka lat temu budziłem się czasem w środku nocy z krzykiem. Koszmar senny już minął, ale patrząc na pogrążony w mroku pokój miałem nieodparte wrażenie, jakby COŚ mnie obserwowało z ukrycia. Pierwotny lęk przed nieprzyjaznymi człowiekowi, ciemnymi mocami, stanowi idealny temat dla wciągającej gry wideo. Taką złowieszczą siłą jest SIN z FINAL FANTASY X. Pojawia się on co pewien czas, by ukarać ludzi za to, że zbytnio zawierzyli technice. Nawet pokonany, odradza się ponownie, a jego egzystencja stanowi powtarzający się cykl, który wydaje się nie mieć końca. Znany z CHRONO TRIGGER Lavos, to odwieczny wróg ludzkości - przed wiekami przybywa z gwiazd i jak fatum czeka ukryty pod powierzchnią ziemi na moment przebudzenia, gdy dokona dzieła zniszczenia. CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH to zmierzająca na X-a gierka oparta na twórczości Lovecrafta, który z kolei opierając się na istniejącym pradawnego zła stworzył własną mitologię. Czy zło ma faktycznie postać

mitycznej bestii? Patrząc na okrucieństwo zbrodni dokonywanych przez człowieka wydaje mi się, że odpowiedzi powinniśmy poszukać najpierw w nas samych...

Sequel FALLOUT już dawno uzyskała wśród blaszakowców miano kultowej. W końcu nadchodzi chwila, kiedy Gracze konsolowi po raz pierwszy będą mogli poznać zrujnowany przez wojnę atomową świat w tworzonej dla PS2 grze FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL. Z pewnością zdajecie sobie sprawę, jak wielkie niebezpieczeństwo niesie za sobą broń jądrowa - najbardziej destruktywna technologia jaką kiedykolwiek rozwinięto. Zmagazynowane obecnie na świecie zasoby tej broni wystarczyłyby, żeby w krótkim okresie czasu puścić z dymem całą planetę. Po ten najczarniejszy scenariusz sięga INTERPLAY, ukazując konsekwencje wojny z użyciem broni atomowej. Świat pogrąża się w chaosie, dochodzi do katastrofy ekologicznej, śmiercionośna radiacja zbiera upiorne żniwo. Ocaleni z pogromu ludzie zmuszeni są walczyć o przetrwanie z krwiożerczymi mutantami. W METAL GEAR SOLID grupa terrorystów opanowała amerykańską bazę, gdzie znajdują się pociski nuklearne. Ogromny bojowy robot zdolny jest wystrzelić je w dowolnym momencie i nic nie jest wtedy w stanie powstrzymać katastrofy, gdyż nowatorska konstrukcja czyni ładunki niewykrywalnymi dla radarów. (...) Kefka to wzięty z pola elektronicznej rozrywki przykład szaleńca, który zdobywa upragnioną władzę i potęgę, a później nie wahe się jej użyć, co niesie za sobą przerażające konsekwencje. Trudno wyobrazić sobie, do czego zdolny byłby zwariowany dyktator, dysponujący arsenałem jądrowym (kaftany bezpieczeństwa powinny być szyte również na miarę szaleństwa). Ja stawiam na kolejną część FALLOUT, tym razem poza szkalnym ekranem ..

Developerzy często korzystają z bogatego źródła inspiracji, jakim jest otaczająca nas rzeczywistość. Gry odzwierciedlają lęki i obawy współczesnego człowieka, a realizując najczarniejsze scenariusze przyszłości, ukazują do czego może prowadzić ludzka bezmyślność (niezamierzony moralizm?). Gdy książki sci-fi opisują tylko kolejne alternatywy, elektroniczna rozrywka idzie o krok dalej i w sugestywny sposób je realizuje. Uczestnictwo w wirtualnym kataklizmie to bardzo emocjonujące przeżycie, pozostawiające również sporo refleksji. Oczywiście jest to fikcja, ale w przyszłości może okazać się smutnym faktem. Jak mawia Tishner, "Apokalipsy nie będzie. One się już zaczęły". [mazzi]

OKIEM MANIAKA...

Żyjesz dłużej, a grasz mniej?

Zastanawialiście się, jak korzystne dla Graczy byłoby przedłużanie życia ludzkiego? Ta setki tytułów, których nigdy nie skończyliśmy, gier, w która nie mieliśmy szansy grać Gdyby, dajmy na to, średnia życia ludzkiego wynosiła 300 lat, to by się można było nagrać za wszystkia czasy Ala czy na pewno? Ostatnio uczeni znaleźli lek na długowieczność Wzięli robala z gatunku Caenorhabditis alegans, namieszali mu w genach (konkretnie zmieniono działania jednego z nich) i nagle zwierzątko, które na tym padola łez egzystowało sobia 20 dni, przeżyło 40 dni Uczeni nie poprzestali na tym Robalowi przytępiono zmysły i pozbawiono go możliwości rozrodczych I okazało się ze „glizda" przeżyła 120 dni Ponoć naukowcy juz się zastanawiają, jak by można nam przytępić zmysły i namieszać w ganach Pal licho geny I mutacje, w sumie 3 ręka bardzo by mi się przydała, bo można by trzymając w rękach pada popijać równocześnie herbatę (czy co kto tam chce). Najbardziej jednak obawiam się tego przytępiania zmysłów, bo jak tu grać, jak się jest na pół ślepym i głuchym, a bezkształtna plama na telewizorze to postać, którą się poruszamy? Miejmy nadzieję, za na razie nic nie będą nam przytępiać, bo dzieje się sporo i będzie się działo jeszcze więcej

Dziwne wieści koncentrują się wokół SEGI. Zabójcy Dreamcasta są ostatnio chodliwym towarem, pojawiły się pogłoski o dwóch firmach, z którymi fuzję rozwaza niebieski gigant NAMCO oświadczyło że otrzymało od SEGI propozycję połączenia, co zaowocowałoby powstaniem największej japońskiej firmy zajmującej się tworzeniem gier Wiadomo też, ze SEGA rozwaza propozycję od Sammy - koncernu zajmującego się produkcją maszyn pinbaliowych Oprócz tego, ponoć sprawą zainteresowało się EA i niektórzy przypuszczają, za chętni są przedstawiciele Evil Empire - MICROSOFT, mając na uwadze tytuły, które mogłyby wychodzić na X-pudło Oprócz chętnych do fuzji, SEGA ma teraz na głowie proces sądowy Piosenkarka Kieran Kirby - lidarka sławnego niegdyś zespołu Dece-Lite (znacie? Ja nie znam...) oskarżyła giganta o bezprawne wykorzystania wizerunku Pikanterii dodaje fakt, że artystka otrzymała od SEGI propozycję licencji jaj nazwiska, jednego z jaj nagrań oraz podobieństwa postaci Niebiescy oferowali $16,000, piosenkarka nie zgodziła się Teraz ona żąda odszkodowania w wysokości $750 000, za bezprawne wykorzystanie wizerunku w grze SPACE CHANNEL 5. Głowna bohaterka gry - piosenkarka Ulala ponoć jest niezwykle podobna do Kieran Kirby, a co więcej wykorzystuje jej image sceniczny Kirby dopatrzyła się też podobieństwa imienia Ulala do "Ooh La La" którego to Kieran używała w swoich piosenkach Cóz, z pewnością SEGA zarobiła tyla na SPACE CHANNEL 5 (HIV dwie części, plus porty), ze może sobia pozwolić na włączenia odszkodowania "w koszta" Z ciakawostek związanych z SEGA, firma opracowuja na rynek japoński automat do gier z wykorzystaniem kart do gry w rodzaju Magic The Gathering Aby rozpocząć rozgrywkę, najpierw trzeba zakupić podstawowy zestaw kart oraz kartę pamięci Deck 30 kart wsuwa się do maszyny, wrzuca się monetę i można rozpocząć rozgrywkę, w której brać udział może do 4 osób. Czego to nie wymyślą...

Ponoć charakterystyczną cechą Polaków jest narzekanie jak to jest źle No to ja też sobie ulżę, ponarzekam i popatrzę gdzie mają lepiej. Lepiej mają na przykład w Japonii. Pomijając to, ze mają ciepłej, mają tańszą elektronikę, 1000 razy lepszy rynek konsol, to jeszcze są raczani produktami, o jakich długonosi i wielkooczy biali mogą tylko pomarzyć Na przykład czasopismo z dołączonymi demami gier na GameCube Jak wiadomo, taki nośnik jest na tyle drogi ze ponoć się to nie opłaca. Jak widać u beżowych się opłaca Japońscy Gracze, wraz z numerem „Nintendo Dream" otrzymają (w chwili w której to czytacie już otrzymali) demo dysk z RUNE 2, właśnie na GameCube'a Zanosi się na to, za nia będzie to jednorazowa akcja i żółci Gracza dostaną więcej tego typu prezentów Dysk demo na GC zamieścimy tez my, już w następnym numarze PEI A, nie, sorry, prima aprilis był 2 miesiące tamu

Ponarzekać też można na pada od Xboxa, chociaż wydaje się, ze większość ludzi, którzy narzekali na niewygody przyzwyczaili się do tego wynalazku. Najwyraźniej jednak nie wszyscy, bo pojawiły się wiadomości, że znana z japońskiego rynku pomniejszona wersja wejdzie w standartowe wyposażenie Xboxa sprzedawanego na rynku europejskim Podstawowa zmiany w porównaniu do wersji standardowej to przede wszystkim rozmiar, ale też rozmieszczenie przycisków

Dziwnym nie jest, że GameCube nie jest konsolą kojarzoną z grami wyścigowymi i ci, którzy lubią ściganie się blaszanymi pudełkami raczej spełnienia swoich marzań widział w PS2 Logitech nie widzi w tym problemu, bo planuje wypuszczenia na japoński rynek kółka do konsolki Dobra, poważnie to premiera urządzenia zbiega się z premiera F-ZERO Zapewne na Starym Kontynencie tez mozemy się spodziewać tego kontrolera

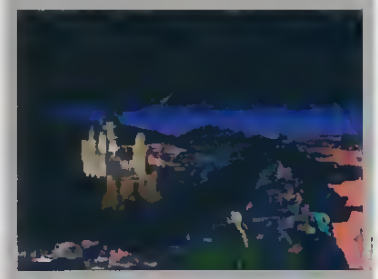
Porozmawiajmy trochę o rzeczywistych liczbach i faktach, przyjrzyjmy się, co o segmencie konsolowym mówią analitycy rynku Opierając się na danych opracowanych przez oddział zajmujący się rynkiem rozrywkowym NPD Group, można zauważyć 8% wzrost sprzedaży w stosunku do poprzedniego roku (dane dotyczące marca) Łatwo zauważyć, że najwyższe pozycja zdominowało NINTENDO Najlepiej sprzedająca się gra - LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER Dwie kolejna lokacje - POKEMON ADVANCE na GBA W związku z wypuszczeniem odświeżonej warsji GBA - SP - i marketingowi celującemu w inny target niż w przypadku standartowego modelu, odnotowano 32% wzrost sprzedaży konsoli GBA. Łączna sprzedaż oprogramowania na konsole 3 wiodących firm wzrosła o 8 3%. PS2 zakończył miesiąc 37 8% udziałem w rynku hardware, Xbox 14,7%, GameCube 10,7% Nieźle prawda?

W erze programów typu reality show, internetowych kamer i wszechlekiego podglądactwa, MIDWAY postanowił oddać się beztroskiemu ekshibicjonizmowi Otóż konferencję, ktora odbyła się 29 kwietnia, MIDWAY transmitował za pośrednictwem stron internetowych oraz uruchomionej w tym celu linii telefonicznej O czym mówili? Nia wiem, bo przegapiłam to doniosła wydarzenia, nie lubię reality show

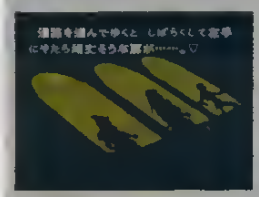
Generalnie w tym miesiącu nie pojawiło się tyle "przecieków" ile bym sobie tego życzył Wszystkie firmy trzymają nowe "wynalazki" w zanadrzu, żeby na nadchodzącym E3 wyciągnąć je tak jak iluzjonista wyciąga z kapelusza królika i tak samo jak iluzjonista będą z zadowoleniem obserwować wyraz zdziwienia malujący się na twarzach gawiedzi Heh niestety nowości przyjdzie oglądać tylko dziennikarzom, bo żeby tam wejść, trzeba posiadać akredytację prasową. Jednak mam nadzieję, za jacyś hardkorowi Gracze zorganizują wyprawę na targi „na dziko" Wystarczy plecak paprykarza szczecińskiego w puszkach, TIR startujący z Polski w tamte rejony i paragon ze sklepu Podczepiamy się pod podwozie TIR-a, drogę umilamy sobia pełaszowaniem konserw a na miejscu strażnikowi wmawiamy, że paragon ze sklepu (trzeba dokleić zdjęcie) to legitymacja prasowa, a "Supermarket Władysław" to nazwa poświęconego grom penodyku z tak egzotycznego kraju jak Polska [pingu]

Z CYKLU OLDSKOOL

Zaledwie rok po premierze CHRONO TRIGGER SQUARE stworzyło RADICAL DREAMERS - tekstową przygodówkę, która ukazała się wyłącznie na rynku japońskim Stała się ona jednym z tytułów promujących nową przystawkę do Super Nintendo o nazwie Satellaview, ktora umozliwiała ściąganie drobnych gier, tipsów, Save ów i różnych dodatków za pośrednictwem satelity (!) Z tego co się zonentowałem gra stanowi swobodną kontynuację niektorych wątków z CHRONO TRIGGER, posługując się znanymi z poprzedniczki elementami, jak Epoch Time Egg czy postać Magusa (który ukrywa się tu pod ksywą Magil) Kiedy jednak porownamy RADICAL DREAMERS do kultowego CHRONO CROSS, liczba wspolnych motywow jest zaskakująca Tytułowi "dreamersi" to grupa podróżników która wyrusza do posiadłości złago lorda Lynxa, by wykraść znajdujący się tam legendarny artefakt Frozen Flame Serge Glenn i



Magili wkraczają do pogrążonego w mroku domostwa i rozpoczyna się właściwa przygoda Gra jest stosunkowo prosta czytamy przewijające się na ekranie dialogi, wybierając od czasu do czasu jedną z kilku proponowanych mozliwości Walka oplera się na podobnym systemie Nie ma tutaj żadnego MP czy HP - w zależności od podjętej decyzji potyczka uznawana jest za wygraną lub przegraną Grę ilustrują szesnastobitowe, statyczna grafiki, a w tle przez większość czasu przygrywa przyjemna muzyka (niektóra z tych motywów zapozycza Mitsuda, tworząc udźwiękowienie do CHRONO CROSS) Całość można skończyć w pięć godzin, choć siedem różnych zakończeń zachęca do kontynuowania zabawy RADICAL DREAMERS długo stanowiło dla fanow wyłącznie ciekawostkę, gdyz japońska krzaczki były dla większości banerą nia do przekroczenia W końcu grupa fanów przetłumaczyła grę na język angielski a potrzebny patch jest obecnie dostępny na większości stron poświęconych emulacji Z racji tego za znajomość RADICAL DREAMERS tłumaczy niektóra niezrozumiałe wcześniej elementy CHRONO CROSS i stanowi ciekawe rozwinięcie CHRONO TRIGGER, zapoznania się z tą grą jest dla fanow seri absolutną koniecznością Grę mozne odpalić pod każdym emulatorem Super Nintendo [mazzi]



N-klawe

5 RESIDENT EVIL ZERO nawiedził GaCka. A pierwotnie miał ukazać się na N64 jako od nowa przygotowany tytuł z serii. Nie pierwszy raz zdarza się taka historia. Jeszcze się okaże, że GC będzie konsolą remake'ów i zagubionych projektów. STAR FOX, dwa 'Rezidenty', podobno jakiś podrasowany Snejk i Yamauchi raczy wiedzieć co jeszcze.

Swojego czasu ANGEL STUDIOS poświęciło wiele pracy i nerwów na konwersję RE2 do formatu kartridża N64. Nośnik ten nie był co prawda stworzony do takich "ekstrawagancji" jak silnik graficzny RE, ale konsolka pięknie sobie poradziła. "Zero" nie miał tyle szczęścia. Całkiem zaawansowany projekt odłożono, a po latach trafił on na odpowiednią maszynę. Kiedy teraz przyglądam się screenom z N64, stwierdzam, że ciężko rozpoznać na nich to co mamy okazję obserwować hulające na "kostce".

Nie ma nawet co dyskutować na tamat postępu - o ile w przypadku STAR FOXa można było jeszcze zastanawiać się nad względnym podobieństwem niektórych scen, tak GaCkowy RE0 nie pozostawia wątpliwości - poziom wizualny tych tytułów to różnica ogromna. Niby podobna sytuacja miała miejsce w przypadku REmake u wersji z Szaraka, ale teraz jakoś bardziej to razi. Przyczyna leży być może w innej kolorystyce, ale bardziej zrzucam to na karb kiepskich jakościowo screenów. I co tu dużo mówić - niewielkiej ich liczby, przez co ciężko ocenić rzeczywistą jakość bardziej zaawansowanych grafik z wersji N64.

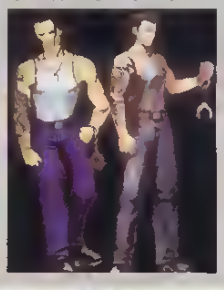
Porównanie graficzne wybranych lokacji na obu systemach

Za to zupełnie przyzwoicie wyglądał RE0 na filmach prezentujących go w akcji.

W kwestii rozgrywki nie zmieniło się za to zbyt wiele - podobne założenia, czyli dwie kontrolowane postacie (nie potwierdzono czy można je zmieniać w "czasie rzeczywistym"), możliwość odkładania przedmiotów bez konieczności szukania skrzyń, szybki obrót o 180 stopni itd.

Wrzucam kilka screenów "porównawczych" z obu wersji. Używam cudzysłowu, bo to takie trochę naciągane porównanie - nikogo nie trzeba przekonywać "które są które". Starałem się wybierać lokacje które w jakimkolwiek stopniu przypominają te z N64. Różnią się szczegóły lokacji, kąty ustawienia kamery, uchwycone akcje, ale mimo wszystko można rozpoznać, że to właśnie "ten, ale inny" RE0. Całkiem to miła świadomość, że nie wszystkie projekty które nie znalazły miejsca na konsolkach poprzedniej generacji są zapomniane, trafiają na obecne maszynki w postaci, które nikogo nie powinna rozczarować. Spoko, mnie to nie przeszkadza, ale niechaj chłopaki nie przesadzają i czasem zapodają coś o czym nikt wcześniej nie słyszał. Bo takie gry właśnie cieszą najbardziej.

Dodatkowo wrzucam concept art z inną wersją Billego) □ [torba]



Tenchu na wesoło

Po grze TENCHU można oczekiwać wiele, ale nie spodziewałem się takiego bonusa. Wyobraźcie sobie, że kiedy skończycie grę każdą z postaci przynajmniej raz i wszystkie wasze oceny będą „Grand Master", to do Waszej dyspozycji zostanie oddany specjalny podkład wokalny zwany B-Side. Jest to nakładka na rozmowy, które odbywają się między misjami w scenkach „liczonych". Zaufajcie mi, odblokowanie tego jest warte zachodu. Można dowiedzieć się czegoś o "drugiej" naturze Tesshu, poznać alternatywny plan dominacji nad światem w wykonaniu Tenraia i spółki (władza nad światem poprzez magazyn erotyczny z panienkami!) lub dowiedzieć się czegoś o sekretnej machinie konstruowanej w scenariuszu Rikimaru. Rekordy „śmiechawy" bije jednak Tesshu, a szczególnie rozmowa z szefem, który mu mówi aby wrócił do Jinraia, do swojego kochanka! "Tesshu, wróć do Jinraia, ja nie jestem gejem. Szefie (po chwili), jestem silny, wytrzymam!" Warto posłuchać także dialogu kiedy Tesshu walczy z Rikimaru. Tesshu „Wiem że się we mnie zakochałeś, zdarza się to co chwilę. Jeśli jednak spotkamy się ponownie, jeden z nas zginie." ( ) TENCHU dba o Graczy, jeśli chodzi o bonusy. W "TENCHU SHINOBI HYAKUSEN" po przejściu stu plansz mogliśmy obejrzeć filmiki jak „podkładano" Motion Capture pod powykręcanych kultystów, reportaż z promocji TENCHU w Japonii oraz wycieczkę po studiach programistów. Warto trochę się pomęczyć, aby odkryć B-Side. TENCHU już nigdy nie będzie takie samo,) □ [pablo]

Muzyka Gracza

Wiosna daje czadu, kolor zielony zdominował krajobraz za oknami, a kryjące swoje wdzięki przez zimę ślicznotki wyruszyły na ulice w obcisłych i podkreślających krągłości bluzkach. Nawet słoneczko się "napaliło" i smaga zgrabne ciałka promieniami, z zarliwością godną Markiza De Sade. W takich warunkach nie da się pracować przed monitorem, więc chwyciłem notes, do walkmana wpakowałem kasetę z 'lajtową' muzyczką i ruszyłem w sam środek miejskiego gwaru. Pokusy atakowały zmysły, oczy skakały jak piłeczki ping-pongowe, a nieczyste myśli urządziły sobie w mojej głowie dyskotekę. W końcu dotarłem do ukochanego "Albotaku", usiadłem z piwkiem przy stolku i chwyciłem za długopis. [mazzi]

スクウェアダンス

SQUAREDANCE

Trala-la, szubi-du, centralnie formalnie nie mo to jak wyskoczyć w teren, z dynamiczną muzą rozbrzmiewającą w uszach. Grupa 'czamuchów' z KFSS Studios najwyraźniej wyszła z tego samego założenia, gdyż zebrali oni kilka melodii znanych z gier SQUARE i odpowiednio stuningowali, łącząc piękno klasycznych utworków z pozytywnymi wibracjami muzyki dance i techno. Hardkorowcy po raz kolejny pokazali klasę, zapodając nam pokaźną kolekcję 'lajtowych' bzyków, plumknięć i łubudubów, którymi wypełniony jest dwupłytowy album. Musiałem wyglądać jak tata Muminka, kiedy z bananem na twarzy skakałem w samym środku miasta, w rytm znanej z CHRONO CROSS melodii "Star Stealing Girl", "Chrono Corridor", "To the far away times" i "Forest Starlight" to czysta esencja CHRONO TRIGGER, uderzająca w czaszkę niczym 30-metrowa fala banzoesanowego, gnijącego łupiezu. Co my tu właściwie mamy: CHRONO CROSS & TRIGGER, 'Fajnale' V/VI/IX, SECRET OF MANA, PARASITE EVE... dudniące basy i syntezatyczne beaty idealnie współgrają z obrazem nadchodzących z naprzeciwka brunetek. Patrzę im prosto w oczy i szepcam "Au contraire baba, you can't resist me!", wyszczerzając do foczek krzywe ząbki. TRACH! Chwilę później roztasowuję obolałą szczękę i rosnącego w zastraszającym tempie guza zastanawiając się, skąd, na Świętopełka wzięła się przede mną ta paskudna latamia?!

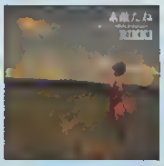
Ocena: ★★★★★

FINAL FANTASY POTION: RELAXING WITH FINAL FANTASY

Znajomość z barmankami zwykle niesie za sobą szereg korzyści. Dziewucha zawsze szepnie miłe słowo, czasem napełni kufel „na kreskę" a jak ładnie poprosisz, puści przyniesioną przez Ciebie płytkę. Po chwili w knajpce rozbrzmiała fortepianowa aranżacja "Eyes on Me", która chwyciła mnie mocno za serce i przywołała pamięć wzruszających chwil z przeszłości. Zaciągnąłem się mocnym papierosem, a z głośników popłynęło znajoma "Aens Theme" w ślicznej, orkiestrowej aranżacji. W knajpce panował dyskretny półmrok, rozpraszany przez wdzierające się z otwartych na oścież okien promienie słoneczne. Żyłem chwilą, zamknąłem oczy i pozwoliłem, aby znajoma melodie przeniknęła mnie na wylot. Klienci wydawali się być zadowoleni, a siedząca naprzeciwko para w najlepsze smakowała siebie, ignorując leżący na stole placek z jagodami. Chwilę później popłynęło celtyckie brzmienie "Melody of Lute" z FINAL FANTASY V, zlewając się z lirycznym dźwiękiem pianina w "Theme of Love". Gwałtowny podmuch wiatru zrzucił na ziemię rozrzucone po stole kartki papieru, jakby malancholijna melodia utworu "Tina" poruszyła drzemiące w pobliżu siły natury. Kufel piwa w końcu zaczął świecić pustkami, a ja skupiłem się na słuchaniu ślicznego duetu flecisty i pianisty w utworze "Dear Friends". Spakowałem się i wyszedłem na duszną, głośną i wypełnioną ludźmi ulicę. Zlałem się z tłumem i udałem spokojnym krokiem przed siebie, z każdą chwilą coraz lepiej rozumiejąc sens podtytułu albumu. Salony odnowy biologicznej i sauny nie dają rady sprawcie sobie ten album, a poznacie czym jest prawdziwe odprężenie. Je dziem się ponieść.

Ocena: ★★★★★

FINAL FANTASY X - SUTEKI DA NE



"Suteki da ne" to jedna z najpiękniejszych 'fajnalowych' piosenek, wykonana przez japońską wokalistkę Rikki. Singiel otwiera podstawowa wersja kawałka, którą mogliśmy usłyszeć w samej grze. Następny kawałek, "The Moon", nie ma nic wspólnego z sensem, pochodzi z jednego ze studynych albumów uroczej, skośnookiej piosenkarki. "Pure heart" to ukłon w stronę fanów FINAL FANTASY VII, wokalna wersja znanej i lubianej melodii, która powinna się Wam spodobać. Płytkę wieńczy godne polecenia instrumentalna wersja "Sutków Dane", gdzie lirne melodyczną prezentują liryczne skrzypce solo. Całkiem przyjemny zestawik!

Ocena: ★★★★★

Tracklista:
01 Suteki da ne
02 The Moon ~Uniksono~
03 Pure Heart
04 Suteki da ne (Instrumental Version)

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSOW'

Konserwatywne (chac ostatnie wydarzenia zdają się temu przeczyć) w swej polityce NINTENOO jak dotąd rzadka korzystała z tak powszechnej formy promowania nowych gier, jaką jest udostępnianie wersji demo. Tym bardziej cieszy więc informacja, że ea przygotowywanym właśnie demo-dysku, obok gier dla GCN (SPLINTER CELL, VIEWTIFUL JOE, SONIC OX, BILLY HATCNER) znajdą się grywalne dema dwoch tytułów dla GBA bijącego w Japonii rekordy popularnosci WARIO WARE i równie udanego NINTENOO PUZZLE COLLECTION. Oa przesłania programow na handhelda niezbędny będzie kabel GCN-GBA, nie wiadoma niestety, czy i w jaki sposob da się je uruchamic ea przystawce GB Player (dostępny już w Japonii sprzętowy emulator Advaece'a dla „kastki") [kilu]

Wypuszczana ea amerykanski cynek we wrześniu ubiegłego raku przystawka do skanowania kart z mini-gramI - e-Reader – różniła się od japonskiego pierwowzoru kilkoma detalami. W tym ostatnim brakowała m in. gniazda Ext. (dla kabli LINK i GBA GCN) oraz pamięci SRAM, umożliwiającej wrzucanie do RAM-u urządzenia specjalnie przygotowanych aplikacji, z czego korzystał m in. Animal Crossieg. NINTENOO postaeawiła naprawić swój błąd, w efekcie czego 27. czerwca da japoeskich sklepaw trafi poprawiona wersja urządzenia, e-Reader +, różeląca się od oryginału wyłącznie w/w detalami. Sama przystawka kosztowac będzie 4800 jenów (ak. 150 zł), natomiast 6800 j. (220 zł) w zestawie z Animal Crossieg „Wpadka" z e-Readerem, ciemny ekranik w „adweecie", brak gniazda na słuchawki w GBA SP... szkoda że ta Gracze muszą płacić za błędy NINTENOO. A może ta rzęsc eowej polityki firmy? [kilu]

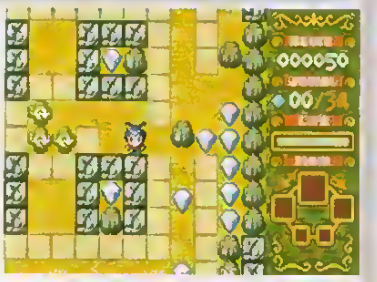
Wyjątkowo płodna ostatnimi czasy SEGA ujawniła kolejny ze swoich projektow. SONIC BATTLE. Szczegóły paznamy ea zbliżających się wielkimi krokami E3, na razie wiadoma jedynie, iż będzie to klasyczna multiplayerowka, bliższa raczej klimatom SUPER SMASH BROS., niz CRASH BASN czy MARIO PARTY. Gra pazwali na zabawę czterem osobam jednocześnie, nie zabraknie tez przeznaczonego dla jedeego Grarza, rozbudowaeego trybu Story, w którym zdabywac będziemy eowe postacie, areny i bonusy. Głębi nowemu tworowi SEGI zapewni w sposób dosłowny pseudo-trójwymiarowa, skalowana grafika. Na E3 firma zaprezentuje też ieeq grę z uniwersum Saeica, PINBALL PARTY. Na tym kanrzą się niestety advance'owa plaey wydawnicze SEGI na najbliższe miesiące. [kilu]

Jedna z bardziej aryginalnych gier z PS2, STUNTMAN doczeka się adaptacji na GBA. Pierwawzar łączył daskonały pamysł (wcielaliśmy się w ralę kaskadera, którego zadaeiem była spełnianie kapcysaw reżysero filmow akcji) z wołającym a pomstę da nieba wykaeaeem (tragiczny wręcz framerate), co jednak eie przeszkadzała wytrwałym w delektowaniu się grą. Z pewnością ucieszy Was infarmacja, że konwersją zajmuje się odpowiedzialny za V-RALLY 3 team VELEZ ANO OUBAIL, ca rakuje nadzieje, iż part będzie się prezentować– a ironia – lepiej (biorąc oczywiście pod uwagę mozliwosci platformy), eiż gra w aryginale, ca zresztą w dużej mierze potwierdzają screeny – tak dopracowaeej, szczegółowej grafiki na GBA chyba jeszcze eie była. O tym, czy fantastycznej oprawie towarzyszyć będzie stały framerate i wysoka grywaleść przekonamy się już w czerwcu. [kilu]

Myślisz że moda na Narry'ega Pattera mija? Jesteś w błędzie... EA pracuje bowiem nad NARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP, czyli pierwszą w historii symulacją sportu, którego zasad uczyli wykładowcy w Hogwart. W tej fikcyjnej grze uczestniczą dwie, składające się z siedmiu graczy drużyny, reguły są zaś podobne da klasycznego futbalu, z tą raźnicą, że w grze znajdują się jednoczesnie cztery piłki, a zawodnicy latają na miatłach. EA ujawniła przy okazji, iz pracuje nad kolejną częścią NEED FOR SPEED. Grze dodano głębi, oprócz licencjonowanych modeli aut znajdą się w niej także służące do tuningu podzespoły firmowane przez znanych producentów, m in. MOMO, NFS UNDERGROUND zadjedzie z początkiem 2004 raku. [kilu]

Serią również należącą da EA, lecz nieco starszą niż wspamniany wyżej NFS, jest ROAD RASH, mający swoje korzenie w zamierzchłych czasach, gdy panowały platformy 16-bitowe. Gra tylko na pazar traktuje a zwykłych wyścigach motorowych, w rzeczywistości bowiem z przymrużeniem oka pakazuje, jak brutalny jest ta sport. RR JAILBREAK, wbrew temu, ca sugerowac maże padtytuł nie będzie konwersją z PSX, gro nawiązywać ma raczej bezpasrednio da czasow świetności serii. Produkt powstaje w aparciu a eagine wykarzystany przy produkcji F1 2002. Premiera planowaea jest na lata [kilu]

Boulder Dash EX



W tym miesiącu „Kącik GBA" zdominowały konwersje i remake'i, korzystając z okazji postanowiłem więc pójść za ciosem i przybliżyć Wam jeszcze jedną, dostępną już od jakiegoś czasu, lecz niewątpliwie zasługującą na uwagę grę – BOULDER DASH EX. Pierwotnie wydany na automaty arcade BOULDER DASH był jak na swoje czasy produkcją bardzo rozbudowaną, łączącą prosty zamysł z perfekcyjnym wykonaniem, a nade wszystko grywalną. W tym samym roku pojawiła się konwersja na komputery 8-bitowe, po dwóch latach – PC, później zaś, niemal automatycznie gra trafiała na wszystkie możliwe platformy, łącznie z telefonami komórkowymi, nie pozwalając nam o sobie zapomnieć od blisko 20 lat. Najnowsza, przygotowana przez KEMCO odsłona, oprócz bezpośredniej konwersji, zawiera będący kwintesencją zabawy tryb EX, w którym klasyczny motyw zbierania monet poszerzony został o możliwość używania gadżetów, takich jak bomby, łapki czy strzałki obracające planszę o 90 stopni. W porównaniu do oryginału plansze są mniejsze, ale i bardziej zakręcone, wykonana z głową, tak że przypadkowe ich zaliczenie jest w dalszej części gry niemal niemożliwe – trzeba się wykazać umiejętnością logicznego myślenia, inaczej nie ma mowy o zdobyciu pozytywnych not. Mimo to gra nie należy do szczególnie trudnych, fan pozycji logicznych może się więc poczuć rozgoryczony, gdy po kilku(nastu) godzinach zabawy zobaczy napisy końcowe. Kolekcja bonusowych kart czy oryginalna, znacznie trudniejsza niż EX wersja BOULDER DASHa przedłużają grę, szkoda jednak, że przygotowanych z myślą o GBA plansz jest tak mało, są też wyczuwalnie mniejsze, niż w pierwowzorze. Właśnie ten drobiazg nie pozwala mi postawić BD EX na równi z CHUCHU ROCKET czy KURUKURU KURURIN, a szkoda, bo gra mogłaby być równie dobra. [kilu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** KEMCO LOGICZNA

7 7 9

grywalność multiplayer | za krótka jak na grę logiczną

7+

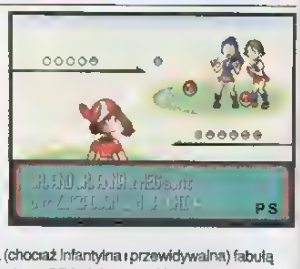
PERYFERIA: 1-4 GRACZY (SINGLECARTRIDGE)

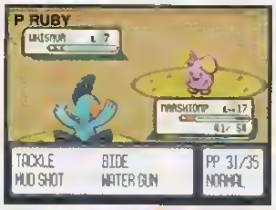
Pokémon

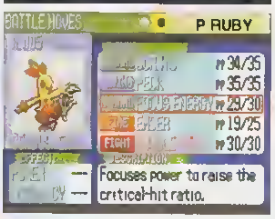
POKEMON ADVANCE przypomina pierwowzór na GBC. Gracz wcela się w rolę młodego chłopaka lub dziewczyny, który(a) żyje w świecie zamieszkałym przez pokemony - przyjazna stworzonka używane do różnorodnych zadań. Głównym celem jest zostanie mistrzem pokemonów. Należy pokonywać przeszkody, pozyskiwać kolejne pokemony do kolekcji i tranować je do walki z pupilami przeciwników. Potworów jest naprawdę dużo, mają różna predyspozycje, umiejętności, mocne strony, słabości. Ta różnorodność stwarza możliwość wielu kombinacji i indywidualnego doboru strategii gry.

POKEMON ADVANCE jest sprzedawany w dwóch wersjach: RUBY i SAPPHIRE. Są to w gruncie rzeczy takie same gry, różniące się występowaniem poszczególnych gatunków pokemonów oraz nieznacznie wątkiem fabularnym.

Gra jest naprawdę długa, ale nie trudna. Ukończenie głównej osi fabularnej szacuje na kilkadziesiąt godzin, ale zebranie wszystkich pokemonów (catch them all!) zajmie nieporównywalnie więcej czasu. Kombatanci, mający za sobą „Pokemona" na GBC, znajdą tu potwory, które nie występowały w poprzedniej części oraz kilka miłych dodatków. Uatrakcyjniające rozgrywkę przedmioty, które można zdobyć, duża ilość pokemonów do zebrania, sprawiają, że ciężko się znudzić. Ciekawa (chociaż infantylna i przewidywalna) fabułą trzyma przed ekranikiem GBA. Jako nowość wprowadzono występującą niekiedy możliwość walki zespołowej. Dodano też nowe atrakcje poboczne: mini-gierki takie jak możliwość udziału w konkursie pokemonów (dużo bardziej rozbudowana kwestia, której z braku miejsca nie omówię), czy gry w kasynie. Zresztą, co się będę rozpisywał, mając dużo roboty na głowie, grałem wpatrzony w mały ekranik. ( ) Mam wrażenie, że na naszym rynku właściwy odbiorca POKEMONa może mieć trudności z cieszeniem się w pełni z gry, ze względu na barierę językową. No, chyba że tata pogra razem z synkiem/córką i wytłumaczy fabułę. A może sam się wciągnie i jak zgaśnie światło w dziecięcym pokoju, to dorwie się do handhelda. ( ) Oczywiście nie można zapomnieć o możliwości LINKowania GBA, pozwalającej Graczom wymianę pokemonów oraz staczanie walk.







POKEMON ADVANCE robi dobre wrażenie. Mimo iż wizualnie i "fonicznie" przypomina oryginał z GBC (oczywiście poprawiony na miarę możliwości GBA), to taka specyfika nie przeszkadza. Mimo infantylnego charakteru, widzę POKEMON RUBY/SAPPHIRE jako naprawdę dobry tytuł na GBA. Jedna z lepszych gier na kieszonkowy system. [ping]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** NINTENDO RPG

6 7 9

świetna gra | jak kto się lubi pika pika.

9

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

WINGS

Jest kilka gier, które pozostaną w mojej pamięci na zawsze. Innowacyjne, oryginalne, wyróżniające się wykonaniem ... to też, ale przede wszystkim posiadające ten tajemniczy, coraz rzadziej spotykany czynnik, który nie pozwala nam odejść od ekranu, dopóki nie zobaczymy napisów końcowych, a i wtedy coś karze nam zacząć od nowa i grać, grać ... Jednym z takich tworów był amigowy WINGS – pierwsza wielka z gier teamu Cinemaware, a także ostatnia z trzech (po „The Three Stooges" i „Defender of the Crown"), które na GBA odświeżył zapragnął CRAWFISH. WINGS opowiada historię pilota, który od dzieciństwa fascynował się lotnictwem, lecz dopiero rozwój techniki i wojna umożliwiły mu ziszczenie marzeń. Mimo iż do czynienia mamy ze strzelaniną (symulator to jednak zbyt mocne słowo) duży nacisk położony został na fabułę, pokazanie emocji towarzyszących walce, które nasz bohater przelewa na papier pisząc pamiętnik uzupełniany przed każdym z zadaniem. Te zaś są na tyle zróżnicowane, że gra nie nudzi się po kilku misjach – niszczymy zeppelina, bombardujemy pociąg, eskortujemy bombowiec, staczamy bezpośrednią walkę z asem pilotażu ... Zadanie dzielą się na trzy „kategorie" w dwóch z nich akcję obserwujemy z góry (perspektywa top-down – bombardowanie - i rzut izometryczny z bardzo ciekawym modelem lotu), trzecia pozwala nam zmierzyć się ze sterami dwupłatowca z perspektywy pierwszej osoby, w pseudo-trójwymiarowym otoczeniu. Nasz samolot pozbawiony jest radaru, wyposażono go za to w lubiący zacinać się w najmniej odpowiedniej chwili karabin, na nudę nie sposób więc narzekać. Za wykonanie kolejnych misji dostajemy odznaczenia i punkty zwiększające możliwości naszej maszyny, co jednak ważne - porażka nie jest jednoznaczna z końcem zabawy- do nie zaliczonych zadań (a tych w całej grze jest ponad 200!) zawsze można wrócić. Grafika – o dziwo – nie

zestarzała się w dużym stopniu, do dźwięków również trudno się przyczepić, odpowiednio dobrane kolorystyka i świetne, charakterystyczne brzmiąca muzyka (Amiga) doskonale budują klimat gry. Jest też oczywiście Multiplayer dla maksymalnie czterech Graczy, wymagający niestety tyluż kopii gry.

Zdaję sobie sprawę, iż patrząc przez pryzmat wspomnień ciężko mi obiektywnie ocenić ten tytuł, mimo szczerych chęci nie potrafię jednak znaleźć wyraźnych, dyskwalifikujących go w moich oczach wad. Pewną przeszkodą może być jedynie formuła gry – wyraźnie czuć, że nie jest to nowy produkt raczej oldschool w najlepszym wydaniu. Kochałeś Amigę? Kupuj w ciemno ☐ [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
CRAWFISH STRZELANINA

7 7 8

klimat i otoczka | oldschool

8

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

SPLINTER CELL

Czy konwersja takiej gry na mocno ograniczonego technicznie handhelda może być postrzegana inaczej, niż jako chęć wyciągnięcia kolejnych kilku groszy od sugerującej się popularnością tytułu klienteli? Biorąc pod uwagę poprzednie tego typu próby – nie. A powinna. Czego najlepszym przykładem jest opisywany tu tytuł. SC to kolejna - po TURQKu - gra, która wbrew panującym tendencjom (vide pozostałe recenzje z bieżącego wydania „Kącika") postanowiono przenieść w 2D i przedstawić akcję nie w formie sprawdzonego w przypadku skradanek rzutu izometrycznego, lecz pokazać z boku. Struktura misji przypomina pierwowzór tak bardzo, na ile pozwoliły możliwości techniczne i krótki czas przeznaczony na dokonanie „konwersji". Zwiedzamy po kolei lokacje z „dużego" SC, wykonujemy podobne zadania, wszystko to oczywiście w mocno umownej formie. Misje, choć tematycznie zróżnicowane, zazwyczaj sprowadzają się do

zwiedzania kolejnych obiektów, urozmaiconego grą w kotka i myszkę ze strażnikami. Pozostanie niezauważonym wciąż jest podstawowym elementem gry, w związku z czym Sam potrafi skradać się, unikać kamer, chować w ciemnych zaułkach czy zachodzić przeciwnika od tyłu. Umie też otwierać zamki, sejfy (proste, zręcznościowe „czasówki"), deaktywować porozstawiane tu i ówdzie karabiny, może wykorzystywać elementy otoczenia (barierki, rurki, gzymsy), kilkakrotnie używa nawet snajperki. Nasz arsenał jest jednak dość ograniczony i składa się z zaledwie dwóch broni (granaty łzawiące i pistolet na strzałki), noktowizora i gogli termowizyjnych. Szkoda że autorzy, dysponując tak szerokim polem do popisu, zrobili grę stosunkowo prostą i liniową, dającą się ukończyć w 4 - 5 godzin (zasługa Checkpointów podczas misji). Czas ten co prawda trudno nazwać straconym, jeszcze trudniej jednak wydać ponad 100 zł na produkt, którego znacznie lepszą wersję można mieć za niewiele więcej. Ten problem wykracza jednak poza ramy tej recenzji, lepiej więc ograniczę się do wystawienia oceny – „7+", lub nawet wyżej dla ludzi z wyobraźnią (i GeCkową wersją gry – dla nich przygotowano pięć dodatkowych leveli i możliwość wykorzystanie GBA w roli minimalnego radaru). Zdecydowanie warto rzucić okiem ☐ [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
UBI SOFT SKRADANKA

8 8 8

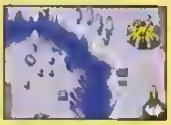
wyważony miks skradanie i akcji | pozostawia niedosyt

7+

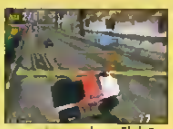
PERYFERIA: 1 GRACZ, KABEL GBA-GCN

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSÓW'

Pocket PC Films i Pocketainment zamierzają zademonstrować na E3 „Pocket Pix Cartridge" – kolejną przystawkę mającą zmienić GBA w odtwarzacz multimediów. Urządzenie pozwoli na odsłuchiwanie na GBA muzyki w MP3 i oglądanie filmów w specjalnie opracowanym formacie, pozwalającym na zapis w 64 megabajtach pamięci do 75 minut filmu z dźwiękiem, przy 15-bitowym kolorze, 10 FPS (standard w przypadku TV i kin to 24 klatki) i rozdzielczości ograniczonej wielkością matrycy konsolki, a więc 240x160. Przystawka sprzedawana będzie w cenie niespełna 60 dolarów, a w skład zestawu wejdzie też, oprócz samego carta, kabel do PC, przykładowy film, oprogramowanie, karta Secure Digital 64MB oraz kod pozwalający na ściągnięcie z Sieci kolejnego filmu. [kilu]



Przeniesienie strategii turowej na GBA było strzałem rownie niespodziewanym, co celnym (ADVANCE WARS). Znacznie gorzej mają się wywodzące z tego gatunku RTS-y, reprezentowane przez niezły, choć dosc ograniczony MECN PLATOON. Taki stan rzeczy może się zmienic za sprawą CYPRON STUDIOS, która ta firma przygotowuje COMMAND & DESTROY ADVANCE, grę inspirowaną – jak sama nazwa wskazuje – kultowym już dziełem WESTWOOD. Twórcy mówią o trzech stronach konfliktu, z ktorych kazda dysponuje odrębnymi jednostkami (o tych w C&D znajdziemy ponad 50!) i wymusza specyficzny styl gry, wspominają również o trybie Multiplayer. Gra ma szansę trafić do sprzedaży w wakacje, o ile autorom uda się znaleźć wydawcę. [kilu]



Rok temu informowaliśmy, iż na GBA pojawi się gra z doskonale znanej pacetowcom serii MICROSOFTu, MONSTER TRUCK MADNESS, dziś natomiast mamy dla Was pierwszy, całkiem zresztą niezły screen. MTM tworzy (bo ciężko to nazwać konwersją) team TANTALUS, odpowiedzialny za średnio udany ATV QUAD RACING, której to silnik gry został zresztą wykorzystany i tutaj. Premiera planowana jest na lato. [kilu]

SEGA RALLY

SEGA, dotychczas rozpoznawana jako twórca doskonałych adrace'ówek, na GBA obniżyła nieco loty, co zapewne jest efektem zmiany polityki i współpracy z mało cenionymi developerami, jak GRAPHIC STATE czy THQ. Co prawda nie raz już efekt tych działań przyniósł oczekiwane rezultaty (SUPER MONKEY BALL JR.), równie wiele było jednak wpadek, co wyraźnie pokazuje, że najnowsze twory SEGI zaliczyć można do rangi produktów masowych. Takim tytułem jest (niestety?) SEGA RALLY - gra doskonale znana wszystkim bywalcom wypełnionych con'upami salonów. Typowo arcade'owe wyścigi sprzed blisko dekady hit na Saturnie. Co nowego w warsji na GBA? Podobnie jak polski KARNAAJ, gra oferuje system passwordów, które po wpisaniu na oficjalnej stronie SR pozwolą nam umieścić swoje czasy w ogólnoświatowym rankingu. Małe, ale cieszy – szczególnie iż SEGA RALLY do najdłuższych nie należy, mimo dodatków wyraźnie czuć jej automatowe korzenie. Warto tu wspomnieć o systemie odkrywania bonusów. Zwycięstwa premiowane są punktami, za które kupić możemy nowe trasy, trudniejsze tryby mistrzostw, auta, mini-gry (zbieranie monet zdalnie sterowanym resorakiem), czy nawet artworki związane z produktem SEGI (ukłon w stronę fanów serii). Miło. Gra posiada też głębię, której brak autorzy V-

RALLY 3 zamaskowali rewelacyjną grafiką. Tu oprawa nie jest może aż tak wyszukana (bardzo niska rozdzielczość), prezentuje się jednak lepiej, niż w większości innych wyścigów na GBA (kolorystyka!), co ważne zapewnia też niezłe uczucie prędkości, szczególnie podczas jazdy z widokiem znad zderzaka. System jazdy przypomina co prawda ten z automatu, jest jednak znacznie bardziej plastikowy, sztuczny i wymaga przyzwyczajenia. Multiplayer? Jak najbardziej, niestety każdy z Graczy musi dysponować własną kopią gry. Ciekawym dodatkiem jest możliwość wymiany przez kabel LINK najlepszych przejazdów na danej trasie. Ogólnie, w porównaniu do innych wyścigów na GBA, SEGA RALLY wypada średnio, pod pewnymi względami wybija się ponad przeciętność, posiada jednak słabe strony, jak choćby krótki czas niezbędny do jej ukończenia, grafika w lo-resie czy wspomniany już system jazdy. Czy warto? Jak najbardziej, jeśli tylko zeficzyłeś wszystkie ważniejsze wyścigi na GBA i wciąż czujesz niedosyt ☐ [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
SEGA ROSSO WYŚCIGI

7 4 6

kolejny hit SEGI na GBA. | gorszy od pierwowzoru

6

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

SEANS 28 Kącik DVD

myszaq@psxextreme.pl

MYSZAQ: Witam. Gorąco za oknem, znaczy się: maj. A jak maj, to w końcu premiera drugiej części futurystycznej jatki braci Wachowsky. Projekcja otwierająca w Los Angeles już za nami, seanse w Polsce – prawdopodobnie, gdy czytasz te słowa - też... Zdania jak zwykle podzielona, ja w każdym razie gorąco odsyłam do kin, aby samemu sprawdzić. Z pewnością warto. I od razu wyszła pewna sprawa. Otóż coś (prawnie) złego przyczyniło się do czegoś dobrego. Niesłychana popularność pirackich filmów w wersji DivX zmusiła dystrybutorów (w Polsce także) do zaprzestania praktyk przewlekania premier głośnych tytułów. Tym oto sposobem coraz większa liczba filmów na całym świecie jest pokazywana w zbliżonym czasie (aby ludzie nie zdążyli zaopatrzyć się w nielegalną kopię i to właśnie w kinie najszybciej mogli obejrzeć wyczekiwany hit). W sumie wyszło na dobre, choć ileś tam miliardów dolarów zwyczajnie ukradziono wytwórniom. (...) „Kącik ..." rośnie! W tym miesiącu jeszcze w starej formie, ale już od następnego numeru wrócі druga strona, tym razem poświęcona dodatkowym recenzjom. Będą zdjęcia z filmów, większe newsy, nowa oceniaczka i w ogóle tequila z cytrynką! Na naszym rynku pokazuje się wystarczająca ilość pozycji, by spokojnie wybrać z nich coś interesującego. Jeśli macie jakieś sugestie - walcie na maila. Przy okazji dzięki za uzupełnienie/poprawki odnośnie filmu "Equilibrium" (w USA to była dobra rozgrzewka przed "Matrix: Reaktywacja", teraz wychodzi tam DVD, a u nas jak zwykle ani widu, ani słychu). W ogóle w amerykańskim kinie szykuje się okres matrixowo-komiksowo-pierścieniowy. Z każdego "gatunku" powstaje kilka dużych projektów. Po szczegóły (przynajmniej w formie częściowej) odsyłam do działu Newsów. (...) Do kina już zapraszałem, jak ktoś nie ma dość - polecam łyknąć też drugiego "X-Men" (efektowny, choć zdecydowanie traci po obejrzeniu nowego Reevesa w akcji), a dla zmiany klimatu proponuję "Adaptację" i japońskie anime "Spirited Away" (dobry polski dubbing, światy i postacie naprawdę fantastyczne). Uff, to tyle.□

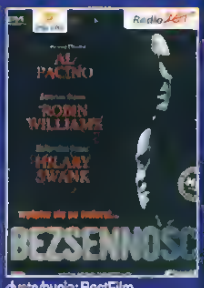
dystrybucja: Syrena
reżyseria: Roman Polański
występują: Andrien Brody, Tomas Kretschmann, Frank Finlay, Zbigniew Zamachowski
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: dramat wojenny

PIANISTA / THE PIANIST

Trzy Oscary: za najlepszą reżyserię, dla najlepszego aktora pierwszoplanowego (Adrien Brody) i najlepszy scenariusz adaptowany (Ronald Harwood). Do tego Rywin-producent, który doczekał się u nas nawet swojego własnego "reality-show" z udziałem polityków... A dla mnie i tak znakiem rozpoznawczym tego dzieła będzie krótka kwestia: "cali mi Władak". Taka nasza odpowiedź na "Bond, my name is James Bond"... Trzeba przyznać, że Polański zrobił obraz z klasą, wrzucając całkiem dobrze wkomponowane efekty specjalne (zniszczone Warszawę, czołg ostrzeliwujący kamienicę, akcja z miotaczami ognia). Historia Władysława Szpilmana, wirtuoza czarno-białych klawiszy, wciąga swoim tragizmem, choć szczerze powiedziawszy nie wybija się niczym nadzwyczajnym spośród filmów o tematyce pogromu Żydów. Dobre, świetnie wystylizowane kino, z dość ostro pokazaną przemocą. Co ciekawe, film wydano zarówno na 1 DVD, jak i w wersji dwupłytowej. Polecam włączyć komentarz operatora i scenografa, którzy zwracają uwagę na wszelkie aspekty techniczne, dorzucając ciekawe komentarze (zgodnie z którą sceną była kręcone jako ostatnie)... W edycji 2XDVD można przejrzeć relacje z konferencji oraz konkursów filmowych (nagrody w Cannes), zajrzeć na plan zdjęciowy (by przyjrzeć się całemu zamieszaniu ze statystami) itd. Cieszą też dobrze przeniesione filtry kolorów (szary w zniszczonej Warszawie, granatowy podczas nocnej akcji hitlerowców). Udane, a w dodatku nasze, kino!□ [myq]

Dodatki: komentarz akipy filmowej [1xDVD], reportaż z planu zdjęciowego, informacje o aktorach i twórcach, wywiady, reportaże z konferencji prasowych, materiał z konkursu filmowego, zwiastun, informacja o filmie [2XDVD]

8



dystrybucja: BestFilm
reżyseria: Christopher Nolan
występują: Al Pacino, Robin Williams, Hilary Swank
dźwięk: DTS, DD 5.1, DD 2.0 (lektor)
gatunek: kryminał

BEZSENNOŚĆ / INSOMNIA

W rewelacyjnym "Memento" Christopher Nolan uderzał widza i trzymał w ogniu jednej wielkiej zagadki, do samego końca. Jago "Bezsenność" jest zdecydowania inna - wprawdzia też ukazuje kryminalną historię, ale za to narracja płynie dość powoli, bez pośpiechu odsłania karty, klimatyczne wypełniając kadr... Jest senne. Po prostu. Jak dla mnie idealnie wkomponowuja się to w charakter fabuły. Trzeba aię tylko odpowiednio nastawić. Świetnie wypadł też Pacino jako zmęczony życiem gliniarz, który przyjeżdza do oderwanego od świata miasteczka Alaski i powoli zatraca się w tutejszym braku nocy, sprawie morderstwa nastolatki, naginaniu własnej moralności... Nia może zasnąć, skoncentrować myśli, z godziny na godzinę staje się coraz mniej przytomny... Scena wa mgle czy podwodna ujęcia z wielkimi pniami wypadły bardzo plastycznie. Cieszy też niezwykle dobrze dobrany kontrast i nasycenia kolorów (co w przypadku DVD jest od razu zauważalne) oraz tło muzyczne (D. Julyan - muzyk pracujący również przy "Memento"), niaźle wykorzystująca boczne kanały i subwoofer. Same matenały dodatkowa zabierają widza na plan zdjęciowy, pozwalają posłuchać dość ciekawego komentarza Soderbergha (tu w roli producanta), obejrzeć zwiastuny np. "Femme Fatale", "Welcome to Collinwood" czy "Gangów Nowago Jorku", a nawet przysłuchać aię dłuższej rozmowie z Pacino, nagranej już po zmontowaniu i obróbce całego filmu. Interesujące wydanie.□ [myq]

Dodatki: 2 reportaże, wywiady z ekipą filmu, zwiastuny innych produkcji, zwiastun samego filmu, reklamówka Nokii, ukryty wywiad z Pacino

8

dystrybutor: Vision
reżysera: Kathryn Bigelow
występują: Harrison Ford, Liam Neeson, Peter Sarsgaard
dźwięk: DolbyDigital 5.1
gatunek: wojenny

K-19 / K-19 THE WIDOWMAKER

Film o tym, że są dobrzy i źli Rosjanie, że u nich jak zwykle wszystko się wali, nie jest należycie eprawdzane, co najwyżej dopchnięte butem (swoją drogą Czarnobyl potwierdził tę tezę w rzeczywistości), ale mimo wszystko ludzie potrafią być odważni i honorowi... Dziwne, szczególnie że obraz nakręcili Amerykanie. Czyżby próba zmiany wypracowanego stereotypu? Tytułowa "K-19" to pierwsza łódź atomowa wyprodukowana w Bloku Wschodnim, którą Kreml chce jak najszybciej i za wszelką cenę wypuścić w morze, kapitan (w tej roli Liam Neeson) protestuje, więc zostaje mu narzucony zwierzchnik-weteran (przyprószony siwizną, posępny Harrison Ford). W ogólnym nieładzia następuja wodowanie... Zamieszane wśród załogi oraz ich dowództwa, obowiązkowe akcje z przekraczaniem dozwolonej głębokości, groźba konfliktu nuklearnego i kilka efektownych scen z wielką kupą żelastwa w roli głównej (przebicie tafli lodu wygląde ciekawie). Czy warto wrzucić tę płytkę do czytnika DVD? Dla efektów dźwiękowych z pewnością (zestaw kine domowego i jesteś wewnątrz łodzi podwodnej!). Dle reportażu zawierającego ujęcia z planu zdjęciowego już trochę mniej - te 20 minut niespecjalnie wciągają (brakuje jakichś kulis afektów specjalnych itd.). Mimo wszystko "K-19" to niezłe, choć mało zaskakująca, wojskowe kino z gatunku „500 ton stali pod wodą".□ [myq]

Dodatki: reportaż z planu zdjęciowego, zwiastun, wywiady z aktorami, informacje o aktorach i twórcach filmu

7

NEWS

■ Jeszcze nie zdążyliśmy zobaczyć trzeciej części "Władcy Pierścieni", a tymczasem zapowiedziano ekranizację innej, niezwykle rozbudowanej trylogii fantasy, mianowicie "Władcy Runów" (zbieżność tytułów?). Serca Davida Farlanda wywodzi się z gier RPG, niebawem też powstanie gra komputerowa. Pierwsza część filmu, "Suma wszystkich ludzi" ma pojawić się w USA jesienią roku 2004. Fabuła kręca się wokół pradawnych rodów i królestw nękanych bratobójczą wojną. Czyżby szykował się obraz na miarę przygód hobbitów? Możliwe, tym bardziej, że za efekty komputerowe ma odpowiadać studio pana Nelsona - koleżki pracującego przy "Terminator 2", obecnie sprawującego pieczę nad nowymi "Matrixami". Huh! Poki co brakuje tylko reżysera (drobnostka)□ [myq]

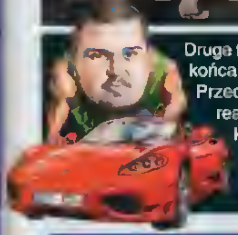
■ Pod koniec maja na DVD ukażą się u nas takie tytuły, jak "Tożsamość Bourne" (dobry, realistyczny thriller szpiegowski, z ciekawymi sekwencjami walk - wbijanie długopisu w dłoń na śniadanie), "Wasabi" (Jean Reno jedzie do Japonii, przy okazji nabywając umiejętność wymiatania niczym rasowy karateka, dodatkowo wysadzając pół miasta w powietrze) oraz najnowszy "James Rand" (wyścig poduszkowców jest całkiem efektowny, ale znikające auta i ładowy pałac trącą chyba trochę przesadnym kiczem). Wymieniona kolejność nie jest przypadkowa - właśnie wg niej polecam te tytuły [myq]

■ Kurt Wimmer, twarca świetnego "Equilibrium" (akcja w stylu "Matrixa", u nas niedługa w kinach) rozpoczyna jesienią zdjęcia do nowej produkcji pod tytułem "Ultraviolet". Też s-f, też szybka akcja i też motywy pachnące "Matrixem". Fabuła przedstawia bowiem losy kobiety, która wplątuje się w wojnę tajnej instytucji rządowej i ulepszonych, niezwykle sprawnych (umysłowo i fizycznie) ludzi. Brzmi ciekawie, tym bardziej, że teraz (po świetnych opinach, jakie zebrał "Equilibrium") reżyser otrzymał od wytwórni 30 mln dolarów. Czyżby rosła konkurencja dla braci Wachowsky? [myq]

■ Szykuje się kolejna ekranizacja komiksu (Amerykanie kręcą je ostatnio jak poparzeni) W "Fantastycznej Czwórce", bo o tym filmie mowa, ma podobno zagrać George Cloaney. Ja tam nie wiem, ale mieliśmy już niezłego "Spider-Mana", tragicznego "Daredevila", dobre dwie części "X Men", a w kolejce czeka jeszcze "The Hulk" (w reżyserii Anga Lee twarcy "Przyczajonego Smoka..."). Może się widzom przejeść [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił:
Video
CENTRUM
WROCŁAW
www.videodvd.pl
VISION FILM DISTRIBUTION COMPANY
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

Kącik WYŚCIGOWY 50



Druga tura turnieju "COLIN McRAE RALLY 3" już za nami. Działo się, oj działo. Kilka niespodzianek, rozczarowań i ostra walka do końca - ale o tym przeczytacie za miesiąc, gdy zdam z niej relację i otrzymam wszystkie kasety z potwierdzeniem wyników. Przechodząc do bieżących spraw, zapraszam wszystkich na forum, które zdominował temat o zastosowaniu gry, jako pomoc w realnym świecie. Polecam przeczytać i zastanowić się, kto ma rację. Ponadto, pytania i odpowiedzi do tekstu Losera oraz kolejna porcja wyników z Teleextreme. Co tu dużo gadać, kto zainteresowany - niech poprawia, bo zmian w tym miesiącu jest dość dużo. (...)

kontakt
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel. dom
(0-prefiks-32) 289-41-42
tel. kom. 0603 564 172
gamera@go2.pl

TRZYDZIEŚCI PIĘĆ DOWODÓW NA SPORTOWĄ DUSZĘ FIATA 126P

1) Mieszczą się w nim tylko 2 osoby a małym wzroście
2) Na tylnej kanapie mieści się tylko bagaż podręczny
3) W każdym przypadku ma łyse opony typu racing slick
4) Bardzo szerokie opony zwiększające przyczepność (135 x 12 SR)
5) Jego bracmi fabrycznymi są m.in. Ferrari, Maserati
6) Bardzo mała masa nadwozia (600 kg)
7) Posiada silnik z tyłu pojazdu
8) Czterabiegowa synchronizowana skrzynia biegów
9) Sportowy odgłos 2-cylindrowego silnika wchodzącego na wysokie obroty
10) Niezbity dowód na 'sportowość' malucha stanowi tylni napęd występujący prawie w każdym bolidzie
11) Należy także nadmienić ascetyczne wyposażenie wnętrza znane jedynie z ścia wyczynowych aut
12) Wloty powietrza po bokach rodem z Ferrari Testarossa
13) Sportowa kierownica- wzór rodem z MOMO
14) „Krasz test" taki sam jak w Volvo - siła zgniatu kończy się na silniku
15) Maluch kosztuje tyle co markowe części do sportowych samochodów
16) Jeśli wyjedziesz za granicę, wszyscy będą się oglądali za Twoim fiacikiem
17) Podczas przyspieszania wpada w wibracje jak bolidy formuły 1
18) Można zdjąć pokrywę silnika jak w wozach typu Le Mans
19) Podobnie jak w F1 w żadnej opcji wyposażenie nie ma "klimy"
20) Jeździ nim mój szwagier, a on wsiada tylko do sportowych wozów!
21) Ma identyczne przyspieszenie i maks. prędkość poruszania jak 911, oczywiście w warunkach idealnych, czyli w prozni
22) Jest tak stabilny w ruchu jak bolid formuły 1 podczas rozgrzewania opon
23) Jest bardzo hałaśliwy, tak jak inne... sportowe wozy
24) Gdy skarodujesz mu podłogę, siedzi się w nim naprawdę bosko nisko
25) Nie potrzeba kasku, bo wsiadając do niego kolonami zakrywa się uszy
26) Jest aerodynamiczny, jak zetmiesz dach
27) Osiąga kosmiczne prędkości (100 – 110 km/h)
28) Ma dobre przyspieszenie od 0 50 km/s
29) Maluch ma skrzynię biegów podobną do tej z Audi TT
30) Maluch z silnikiem 700 jest najlepszą wersją malucha, ale szofer nie zawsze zdaje sobie sprawę z tego, co ma pod maską
31) Ma rasowy pomruk z dziurawego tłumika, jak autka z DTM-ów
32) Powyżej 60 km/h składają się lusterka, aby polepszyć aerodynamikę
33) Idealne wyciszenie wnętrza (ponieważ uszy są zasłonięte kalanami)
34) Na noc trzeba wykręcać kierownicę
35) Podobnie jak bolidy F1, może pomieścić tylko jedną osobę dorosłą

MotoGP3

SUZUKA	2,05,67R	Adam Haski ze Świętochłowic
PAUL RICARD	1,19,436	Adam Haski ze Świętochłowic
JEREZ	1,41,565	Adam Haski ze Świętochłowic
DDHINGTDH	1,30,496	Łukasz Rocian z Torunia
MDTEGI	1,48,720	Łukasz Rocian z Torunia
MUGELLO	1,50,R26	Łukasz Rocian z Torunia
CATALUHYA	1,43,16R	Łukasz Rocian z Torunia
ASSEH	2,R0,523	Adam Haski ze Świętochłowic
LE MANS	1,36,535	Adam Haski ze Świętochłowic
SACHSEHRING	1,26,173	Adam Haski ze Świętochłowic
RRHD	1,5R,75R	Adam Haski ze Świętochłowic
ESTDRIL	1,3R,973	Adam Haski ze Świętochłowic
VALEHCIA	1,33,9R3	Adam Haski ze Świętochłowic
PHILLIP ISLAND	1,31,426	Adam Haski ze Świętochłowic
SEPAHG	2,00,45R	Łukasz Rocian z Torunia

Motegi	0,38,128	Witold Filde z Opola
Suzuka Short	0,55,288	Mateusz Dąbkowski z Krakowa
Monza	1,56,355	Witold Filde z Opola
Sugo	1,32,911	Witold Filde z Opola
Suzuka	2,20,153	Mateusz Dąbkowski z Krakowa
Long-Beach	1,12,562	Mateusz Dąbkowski z Krakowa
Atlanta	0,33,268	Mateusz Dąbkowski z Krakowa
Nurburgring	1,52,317	Witold Filde z Opola
Laguna-Seca	1,37,267	Witold Filde z Opola
Sepang	2,22,459	Witold Filde z Opola
Fiorano	1,20,361	Witold Filde z Opola

REKORDY DO "GRAN TURISMO 3" MAZDĄ DEMIO GL-X

Trasy asfaltowe:

1. Super Speedway	0,38,957	Szymon Kusiorz z Olesnicy
2. Mid-field	1,17,790	Krzysztof Sójka ze Szczytna
3. Trial Mountain	1,27,R36	Michał Piętaszewski z Hiechorza
4. Tokyo R 246	1,45,099	Michał Piętaszewski z Hiechorza
5. Grand Valley Speedway	2,00,180	Michał Piętaszewski z Hiechorza
6. Laguna Seca	1,26,191	Michał Piętaszewski z Hiechorza
7. Rome Circuit	1,2R,966	Michał Piętaszewski z Hiechorza
8. Deep Forest	1,17,690	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9. Special Stage R 5	1,27,633	Michał Piętaszewski z Hiechorza
10. Seattle Circuit	1,36,567	Michał Piętaszewski z Hiechorza
11. Test Course	2,16,752	Szymon Kusiorz z Olesnicy
12. Apricot Hill	1,25,157	Michał Piętaszewski z Hiechorza
13. Special Stage 811	2,01,505	Michał Piętaszewski z Hiechorza
14. Cote d'Azur	1,39,545	Michał Piętaszewski z Hiechorza
15. Complex String	4,2R,529	Michał Piętaszewski z Hiechorza
16. Special Stage R5 Wet	1,33,8R7	Michał Piętaszewski z Hiechorza

Trasy asfaltowe odwrócone:

1. Mid-field II	1,18,823	Krzysztof Sójka ze Szczytna
2. Trial Mountain II	1,31,213	Bartek Matuszewski z Zwoscia
3. Tokyo R 246 II	1,47,R72	Adam Haski ze Świętochłowic
4. Grand Valley Speedway H	1,57,770	Krzysztof Sójka ze Szczytna
5. Rome Circuit II	1,31,869	Bartek Matuszewski z Zamościa
6. Deep Forest II	1,1R,223	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7. Special Stage R5 II	1,27,352	Bartek Matuszewski z Zwoscie
8. Seattle Circuit II	1,39,76R	Adam Haski ze Świętochłowic
9. Apricot Hill II	1,25,787	Bartek Matuszewski z Zamościa
10. Special Stage R11 II	2,03,769	Bartek Matuszewski z Zamościa
11. Special Stage R5 Wet II	1,32,31R	Kamil Mitura z Dębina
12. Complex String II	4,30,R65	Michał Piętaszewski z Hiechorza

Trasy szutrowe:

1. Smokey Mountain	1,15,555	Michał Piętaszewski z Hiechorza
2. Swiss Alps	1,21,R04	Michał Piętaszewski z Hiechorza
3. Tahiti Circuit	1,35,491	Michał Piętaszewski z Hiechorza
4. Tahiti Maze	1,5R,843	Michał Piętaszewski z Hiechorza

Trasy szutrowe odwrócone:

1. Smokey Mountain II	1,16,318	Adam Haski ze Świętochłowic
2. Swiss Alps II	1, 21,473	Adam Haski ze Świętochłowic
3. Tahiti Circuit II	1,34,459	Adam Haski ze Świętochłowic
4. Tahiti Maze II	1,59,352	Adam Haski ze Świętochłowic

0-400:

1.	13,769	Artur Świrski ze Szczecinka
2.	13,787	Bartek Matuszewski z Zamościa
3.	13,R14	Zbigniew Stachwa z Warszawy

0-1000:

1.	24,366	Artur Świrski ze Szczecinka
2.	24,3R2	Bartek Matuszewski z Zamościa
3.	24,390	Zbigniew Stachwa z Warszawy

Prędkość:

1.	279,3	Bartek Matuszewski z Zamościa i Przemysław Małak z Klisina
2.	279,2	Zbigniew Stachwa z Warszawy Szymon Kuśnierz z Olesnicy
3.	279,1	Artur Świrski ze Szczecinka

FORMUŁA 1

Czy wiecie, że:

* Bolid Formuły 1 w ciągu 3,7 sekundy potrafi rozpędzić się do 160 km/h
* Bolid F1 może wyhamować z 200 km/h do 0 w ciągu 3,2 sek.
* Najdłuższy wyścig w dziejach F1 miał 600 km (Francja 1951)
* Najmniejsza różnica między pierwszym a drugim na mecie wyścigu to 0,010 sek (Włochy 1971)
* Samochód F1 nie może ważyć wraz z kierowcą mniej niż 600 kg
* Przed pierwszym wyścigiem w 1998 roku wśród londyńskich bukmacherów faworytem był Michael Schumacher (15-8), natomiast cenionym był Pedro Diniz i Jan Magnussen (200:1)
* Kask Michaela Schumachera kosztuje 750 Euro
* Mika Hakkinen startował 95 razy i zdobył 108 punktów zanim zwyciężył w pierwszym Grand Prix
* W sesji kwalifikacyjnej ostatniej eliminacji sezonu 1997 na hiszpańskim torze Jerez trzech zawodników uzyskało identyczne czasy (z dokładnością do tysięcznej sekundy). Byli nimi Jacques Villeneuve, Michael Schumacher i Heinz-Harald Frentzen.

TOCA RACE DRIVER

1.Brands Hatch GP: 1;06;53
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój
2.Brands Hatch Indy: 0;34;92
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój
3.Oulton Park: 1;01;82
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
4.Monza: 1;29;28
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój
5.Vallelunga: 0;53;99
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6.Catalunya: 1;21;91
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój
7.Fuji: 1;13;37
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
R.Ti Circuit Aida: 1;13;34
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9.Bathurst: 1;44;20
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
10.Rristol: 0;11;30
Zbigniew Stociwa z Warszawy
11.Mexico: 1;07;84
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój
12.Vancouver: 0;53;48
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój
13.Magny Cours: 1;16;53
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
14.Dijon Prenois: 0;58;53
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
15.Montreal Park: 0;59;19
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
16.Zolder: 1;12;65
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
17.Oschersleben: 1;05;45
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
18.A1 Ring: 1;14;32
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
19.Norburgring Long: 1;17;96
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
20.Nochenheim Long: 1;42;11
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
21.Charlotte: 0;23;41
Zbigniew Stociwa z Warszawy
22.Las Vegas: 0;27;83
Zbigniew Stociwa z Warszawy
23.Sears Point: 1;03;23
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
24.Nurburgring Short: 0;52;38
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
25.Neckenheim Short: 0;46;90
Tomasz Gitenis z Rzeszowa
26.Rockingham Oval: 0;28;65
Zbigniew Stociwa z Warszawy
27.Rockingham Road: 1;19;00
Tomasz Gitenis z Rzeszowa

Nagrodę
w postaci pada w tym miesiącu otrzymuje:
Michał Drozd

WRC EXTREME

MONACO:
1 1 53.11 ..... Gustaw Musik z Wałbrzycha
2. 3 49,13 ..... Gustaw Musik z Wałbrzycha
3. 6,07.38 ..... Gustaw Musik z Wałbrzycha
4 2 29 96 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
5 3 44 44 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
6 3 46 18 ..... Gustaw Musik z Wałbrzycha
7 2 52,80 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
8 6,15,09 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
9 2,16,74 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu

SZWECJA:
1 1.58 02 ..... Michał Misiak z Pabianic
2 3.04 45 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 5.30.13 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
4 2.35.87 ..... Janusz Caban z Wrocławia
5 3,08.38 ..... Michał Misiak z Pabianic
6. 3.02.38 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 2,32,19 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 5,03,08 ..... Gustaw Musik z Wałbrzycha
9 2,03,07 ..... Przemysław Bednarek z Katowic

FRANCJA:
1 1 50.86 ..... Michał Misiak z Pabianic
2 3,39.86 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
3 6,36.96 ..... Janusz Caban z Wrocławia
4 2 59.13 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
5 3 48.74 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
6 3 40,23 ..... Przemysław Bednarek ze Katowic
7 2,40,68 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 6,03,73 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
9 1,51,45 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu

NISZPANIA:
1 2.58.11 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
2. 3,49,10 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 5,29 74 ..... Michał Misiak z Pabianic
4 2,46 49 ..... Janusz Caban z Wrocławia
5 4,15,11 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
6 4,14,67 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 2,38 11 ..... Janusz Caban z Wrocławia
8 5,27,12 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 2,55,86 ..... Michał Misiak z Pabianic

CYPR:
1 4,09,92 ..... Michał Misiak z Pabianic
2 4,25 33 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 7,27,46 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
4 2,50,31 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
5 4,38,06 ..... Michał Misiak z Pabianic
6 4,19.38 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 2,55 02 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
8 7,27 22 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 4,10,91 ..... Michał Misiak z Pabianic

ARGENTYNA:
1 1 37 64 ..... Michał Misiak z Pabianic
2. 5,03.16 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 7 43 03 ..... Michał Misiak z Pabianic
4 3.40.21 ..... Michał Misiak z Pabianic
5. 5,11 22 ..... Michał Misiak z Pabianic
6 5,03.67 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 3,34,90 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 7 32 99 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 1,35,55 ..... Michał Misiak z Pabianic

GRECJA:
1 3.21,47 ..... Michał Misiak z Pabianic
2 2.56 01 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
3. 8 38 24 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
4 3,03 71 ..... Michał Misiak z Pabianic
5 3.02 05 ..... Michał Misiak z Pabianic
6 2.55 92 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 3 08 78 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
8 8 40 56 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 3 27 08 ..... Michał Misiak z Pabianic

KENYA:
1 3.06.71 ..... Janusz Caban z Wrocławia
2. 3 26,11 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 5,12,58 ..... Michał Misiak z Pabianic
4 2 44 33 ..... Michał Misiak z Pabianic
5 3,24 97 ..... Michał Misiak z Pabianic
6 3 30,55 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 2 43,91 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 5 27,95 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 3,08 61 ..... Janusz Caban z Wrocławia

FINLANDIA:
1 0,52 38 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
2. 3 30 57 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
3 4 06 56 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
4 1,47 38 ..... Michał Misiak z Pabianic
5 3,30 84 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
6 3,25,65 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
7 1,43 37 ..... Przemysław Bednarek ze Katowic
8 4,01,75 ..... Przemysław Kamiński ze Śremu
9 0 54,51 ..... Michał Misiak z Pabianic

NIEMCY:
1 1,05,91 ..... Piotr Dela z Warszawy
2. 3,13,21 ..... Piotr Dela z Warszawy
3 3,52,71 ..... Piotr Dela z Warszawy
4 1,48,73 ..... Piotr Dela z Warszawy
5 3,20,41 ..... Piotr Dela z Wisszawy
6 3,14,42 ..... Piotr Dela z Warszawy
7 1,33 36 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 3,51,15 ..... Piotr Dela z Warszawy
9 1 05,91 ..... Piotr Dela z Warszawy

WŁOCHY:
1 3.20 05 ..... Michał Misiak z Pabianic
2. 5,10,42 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 5,56,38 ..... Michał Misiak z Pabianic
4 4,12,11 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
5 5,15,02 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
6 5,14,03 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 3,50,29 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
8 5,32 31 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 3,16 59 ..... Michał Misiak z Pabianic

NOWA ZELANOIA:
1 0 53,69 ..... Michał Misiak z Pabianic
2. 3,48,32 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 4,41,67 ..... Michał Misiak z Pabianic
4 1,52 19 ..... Michał Misiak z Pabianic
5 3 40,07 ..... Michał Misiak z Pabianic
6 3,44,44 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 1,49,21 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 4,24,70 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 0,48,96 ..... Michał Misiak z Pabianic

AUSTRALIA:
1 0,57 81 ..... Piotr Dela z Warszawy
2. 3 25 71 ..... Michał Misiak z Pabianic
3 5,04 05 ..... Michał Misiak z Pabianic
4 1,52,29 ..... Michał Misiak z Pabianic
5 3 26 13 ..... Michał Misiak z Pabianic
6. 3 23,83 ..... Michał Misiak z Pabianic
7 1,58,27 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 5 19,73 ..... Michał Misiak z Pabianic
9 0,57,95 ..... Piotr Dela z Warszawy

WIELKA BRYTANIA:
1 1,26 07 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
2. 3 34 03 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
3 6,22 05 ..... Michał Misiak z Pabianic
4 2 55 13 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
5 3 26 56 ..... Michał Misiak z Pabianic
6 3 29 04 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
7 2,58 52 ..... Michał Misiak z Pabianic
8 6,20 65 ..... Przemysław Bednarek z Katowic
9 1 26,52 ..... Michał Misiak z Pabianic

TELEXTREME

W BURNDUT 2 można zauważyć budynek przypominający Biały Dom na trasach **Sunrise Volley Downtown** i **Sunrise Volley Springs** Tok brzmi odpowiedź na pytanka z poprzedniego miesiąca. Szczęśliwym posiadaczem nagrody został Michał Drozd ze Szczecina

Pytanie (autorem jest Piotr Lichwa z Wrocławia) na bieżący m-c jest w stylu retra.

W KTOREJ GRZE DOSTAWAŁO SIĘ BONUSOWY CZAS ZA ROZJEŻDŻANIE LUDZI?

Termin. do 1 czerwca 2003 r

FORMULA ONE 2002

Formula 1 — OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Melbourne	1,19,492	Adam Haski ze Świętochłowic
Sepang	1,23,419	Marcin Dobrucki z Warszawy
Interlagos	1,03 105	Marcin Dobrucki z Warszawy
Imola	1,11,660	Adam Haski ze Świętochłowic
Barcelona	1,10,019	Adam Haski ze Świętochłowic
A1 Ring	1,07,519	Adam Haski ze Świętochłowic
Monaco	1,08,750	Adam Haski ze Świętochłowic
Montreal	1,07,948	Marcin Dobrucki z Warszawy
Nurburgring	1,21 523	Adam Haski ze Świętochłowic
Silverstone	1 12 988	Adam Haski ze Świętochłowic
Magny Course	1 04,707	Adam Haski ze Świętochłowic
Hockenheim	1,09,227	Marcin Dobrucki z Warszawy
Hungaroring	1 03 966	Marcin Dobrucki z Warszawy
Spa	1,35,917	Adam Haski ze Świętochłowic
Monza	1,17,011	Adam Haski ze Świętochłowic
Indianapolis	1 04 628	Adam Haski ze Świętochłowic
Suzuka	1,29 936	Adam Haski ze Świętochłowic

BURNOUT 2

Time Attack:

Airport Terminal 3	0,33,933	Tobiasz Peszel z Chybi
Airport Terminal 1&2	1 39,633	Rafał Marzec z Chrzanowa
Interstate Loop	1 00,716	Rafał Marzec z Chrzanowa
88 Interchange	2,18 333	Tobiasz Peszel z Chybi
Palm Bay Heights	1 04 800	Tobiasz Peszel z Chybi
Palm Bay Marine	1,28 466	Tobiasz Peszel z Chybi
Sunrise Valley Owntown	0,41 216	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Springs	1 06 666	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Grove	1,02 450	Robert Nocński z Będzionkowa
Big Surf Shores	1,38 633	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Peak	0,44,616	Tobiasz Peszel z Chybi
Crystal Summit Lake	2,08 199	Rafał Marzec z Chrzanowa
Ocean Sprint	1,47,216	Rafał Marzec z Chrzanowa
Heartbreak Hills	1 43 883	Rafał Marzec z Chrzanowa
Freeway Dash	1 59 533	Rafał Marzec z Chrzanowa
Airport Terminal 3 (R)	0,33 933	Tobiasz Peszel z Chybi
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1,19 866	Tobiasz Peszel z Chybi
Interstate Loop (R)	1 00 566	Tobiasz Peszel z Chybi
88 Interchange (R)	2,15,900	Tobiasz Peszel z Chybi
Palm Bay Heights (R)	1,05,166	Rafał Marzec z Chrzanowa
Palm Bay Marine (R)	1 27 800	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Owntown (R)	0 43 066	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Springs (R)	1,07 160	Tobiasz Peszel z Chybi
Big Surf Grove (R)	1 06 666	Tobiasz Peszel z Chybi
Big Surf Shores (R)	1 39 533	Tobiasz Peszel z Chybi
Crystal Summit Peak (R)	1,43 116	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Lake (R)	2,01 516	Rafał Marzec z Chrzanowa
Ocean Sprint (R)	1,43 750	Rafał Marzec z Chrzanowa
Heartbreak Hills (R)	1,43 583	Rafał Marzec z Chrzanowa
Freeway Dash (R)	2,05 083	Rafał Marzec z Chrzanowa

Crash:

1)	47,585 980	Zbigniew Stociwa z Warszawy
2)	83 796 144	Zbigniew Stociwa z Warszawy
3)	99,378 512	Robert Nocński z Radzionkowa
4)	30,906 688	Zbigniew Stociwa z Warszawy
5)	75,633 760	Zbigniew Stociwa z Warszawy
6)	121.781 576	Zbigniew Stociwa z Warszawy
7)	41 664 908	Zbigniew Stociwa z Warszawy
8)	17,822,027	Zbigniew Stociwa z Warszawy
9)	93,253 152	Zbigniew Stociwa z Warszawy
10)	27 470,840	Zbigniew Stociwa z Warszawy
11)	33,440 436	Zbigniew Stociwa z Warszawy
12)	60,405 464	Zbigniew Stociwa z Warszawy
13)	76 156 816	Zbigniew Stociwa z Warszawy
14)	24,752,850	Zbigniew Stociwa z Warszawy
15)	50,412 504	Zbigniew Stociwa z Warszawy

colin mcrae rally 3

ITALY
1) 1,58,20 Sławomir Kopeć z Warszawy
2) 1,39,52 Emilian Lewicki z Gorkwicy
3) 1,37,04 Adam Kilka z Chorzowa
4) 2,15,00 Emilian Lewicki z Gorkwicy
5) 2,02,11 Adam Kilka z Chorzowa
6) 2,09,20 Adam Kilka z Chorzowa
7) 1,45,28 Emilian Lewicki z Gorkwicyc

FRANCE
1) 2,50,00 Emilian Lewicki z Gorkwicy
2) 2,20,60 Emilian Lewicki z Gorkwicy
3) 2,29,58 Emilian Lewicki z Gorkwicy
4) 2,29,26 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,45,48 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,56,87 Adam Kilka z Chorzowa
7) 1,08,37 Przemysław Bednarek z Katowic..7) 1,09,44 Rafał Marzec z Chrzanowa

SPAIN
1) 2,46,92 Emilian Lewicki z Gorkwicy
2) 2,37,28 Rafał Marzec z Chrzanowa
3) 2,42,04 Rafał Marzec z Chrzanowa
4) 3,12,64 Rafał Marzec z Chrzanowa
5) 2,37,36 Rafał Marzec z Chrzanowa
6) 2,46,04 Emilian Lewicki z Gorkwicy
7) 1,39,40 Emilian Lewicki z Gorkwicy

AUSTRALIA
1) 2,09,07 Adam Kilka z Chorzowa
2) 2,55,09 Adam Kilka z Chorzowa
3) 2,12,76 Emilian Lewicki z Gorkwicy
4) 2,43,78 Emilian Lewicki z Gorkwicy
5) 2,48,15 Emilian Lewicki z Gorkwicy
6) 2,46,04 Emilian Lewicki z Gorkwicy
7) 1,39,40 Emilian Lewicki z Gorkwicy

UK
1) 2,43,00 Emilian Lewicki z Gorkwicy
2) 2,31,04 Emilian Lewicki z Gorkwicy
3) 2,04,47 Emilian Lewicki z Gorkwicy
4) 2,39,01 Adam Kilka z Chorzowa
5) 1,52,52 Emilian Lewicki z Gorkwicy
6) 2,37,08 Emilian Lewicki z Gorkwicy
7) 1,14,12 Emilian Lewicki z Gorkwicy

USA
1) 1,55,76 Sławomir Kopeć z Warszawy
2) 2,27,86 Emilian Lewicki z Gorkwicy
3) 2,35,28 Emilian Lewicki z Gorkwicy
4) 2,31,83 Emilian Lewicki z Gorkwicy
5) 2,50,84 Emilian Lewicki z Gorkwicy
6) 2,11,00 Emilian Lewicki z Gorkwicy
7) 1,14,48 Emilian Lewicki z Gorkwicy

SWEDEN
1) 2,15,84 Emilian Lewicki z Gorkwicy
2) 2,04,80 Emilian Lewicki z Gorkwicy
3) 1,47,97 Emilian Lewicki z Gorkwicy
4) 2,09,52 Emilian Lewicki z Gorkwicy
5) 2,33,86 Adam Kilka z Chorzowa
6) 2,23,16 Emilian Lewicki z Gorkwicy
7) 1,12,07 Adam Kilka z Chorzowa

FINLAND
1) 2,06,20 Emilian Lewicki z Gorkwicy
2) 2,22,35 Emilian Lewicki z Gorkwicy
3) 1,57,16 Sławomir Kopeć z Warszawy
4) 3,29,46 Adam Kilka z Chorzowa
5) 2,57,68 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,47,52 Emilian Lewicki z Gorkwicy
7) 1,08,60 Emilian Lewicki z Gorkwicy

WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

Autor: GAMERA
site Admin

Dołączył 03-03-2003
Posty 3
Skąd Radzionków

Wysłany 08-05, 2003 9:58

Ula-la, ale dalsicie papes w tym miesiącu widzę ze temat "Czy Twoim zdaniem jazda samochodem w grach wyścigowych pomaga w jeździe samochodem w realnym świecie?" przypasł większej liczbie pszczych, przez co wypadł pozostałe posty. Dużo w nich kurneru, a zarazem prawdy. Odnosnie dyskusji z zeszłego miesiąca ("Colin 3 versus WRC2") - dostałem kilkadziesiąt odpowiedzi na tamte posty (niektóre aż kipiały od wulgoryzmów) przez co napierw przepuszczę je przez szczegółowę cenzurę i obiecuję zamieścić w następnym forum - za miesiąc, gdy zwolni się tu trochę miejsca.

Jeszcze raz podaję tematy na które podejmujemy dyskusję (czekam nadal na nowe propozycje):
* COLIN 3 versus WRC2 (kontynuacja)
* Która część GRAN TURISMO jest według Ciebie najlepsza i dlaczego?
* Najgorsza gra wyścigowa w którą miałeś okazję zagrać
* Czy krzepe wyścigi na konsole muszą być przyrzemywane do symulatorów, czy arcade'owy model jazdy nie przebije wśród wyścigowy?
* Czy Twoim zdaniem jazda samochodem w grach wyścigowych pomaga w jeździe samochodem w realnym świecie? (kontynuacja)

profil | pw | email | www

CZY TWOIM ZDANIEM JAZDA SAMOCHODEM W GRACH WYŚCIGOWYCH POMAGA W JEŹDZIE SAMOCHODEM W REALNYM ŚWIECIE?

Wysłany 08-05, 2003 9:13

(..) Jeśli gra się na dobrych symulatorach i z kierownicą, to może pomagać... minimalnie może. Ale... niestety, nie musi. potem możemy wrzucić (będąc nałodowani po grze) wsiąść w samochód i próbować ostrej jazdy na ulicach, a na ulicach nie powinno być ostrej jazdy. Dużo bardziej w nauce jazdy pomagają specjalne szkolenia (w szkołach doskonalenia - np. jazda na mokrych matach itp.) Tak naprawdę na symulatorze za najwyżej można nauczyć się jakiejkolwiek jazdy... ale zaczej mało związanej z rzeczywistością. (..)

Marcin Kubica z Łodzi

(..) Według mnie jazda w "realu" i w grach na konsoli/kompie to rzeczy dość podobne. Należy jednak zaznaczyć pewne różnice... kiedy zasiada się w ciepłym fotelu przed telewizorem/monitorem sprawa jest jasna - to zabawa. Odpalam grę wyścigową i się po prostu bawię. Nie ma przepisów, policji (chociaż różnie to bywa) zakazów i ubić to na za mam ochotę. Jak zepsuję samochód, to wiadomo np „Restart" i znów jestem na trasie. W życiu jest inaczej to nie ma tak łatwo tzn. zaliczysz ścianę/słup/powarzną słupczyk i koniec. Samochód może naprawić, ale Ciebie już nie.) Nie ma żadnych kontynuacji i nowych żyć. Niektóre gry przez swoją skopaną fizykę (lub jej brak) potrafią stworzyć złudne wrażenie w temacie zachowania wozu na szosie osobom które nigdy wcześniej na prawdziwy. Pewną pomoc w nauce jazdy można uzyskać po podłączeniu dobrej kierownicy. Jest to dużo lepsze i bardziej realistyczne niż zabawa przy pomocy pada lub klawiatury. Jeśli dodu się do tego naprawdę dobrą (fizyka itd.) gry, to jest moim zdaniem niezłe. Można w spokoju potrenować skręty przyspieszanie, zmianę biegów, zrywy i inne. Gdyby jeszcze w symulatorach pojawiły się modele samochodów, którymi jeździmy codziennie, to byłoby jeszcze lepiej. Wyobrażam sobie jazdę takim polonezem w COLINie (efekt na specjalnie przygotowanych dla niego trasach). Podsumowując: żadna gra nie odda w pełni tego co się dzieje na prawdziwej drodze, jednak posiadanie odpowiedniego sprzętu i dobrych gier do niego może w pewnym stopniu pomóc w jeździe samochodem w realnym świecie. (..)

Michał Kostalecki z Łodzi

(..) Na pewno nie pomaga, a raczej szkodzi. Czym innym jest jazda prawdziwym samochodem a czym innym symulacja tego na ekranie telewizora. W prawdziwym samochodzie czuje się prędkość, siłę przyciśnięcia pedału gazu i hamulca, zwrotność kierownicy i zmiany skrzyni biegów - ale jestem mądry;) W wersji konsolowej jest to tylko parę klawiszy na padzie. Oczywiście istnieją symulatory jazdy samochodem z kierownicą do nich dostosowane, jednak to nie jest to samo co prawdziwy samochód. (..)

Jędrzej Dobrucki z Olkusza

(..) Czy granie w strzelanki pomaga w zostaniu celnierem? No, nie bardzo. Czy granie w prostych symulatorach lotu pomaga w nauce obsługiwenie helikoptera czy samolotu? Nie. Tak można wyliczać bez końca. Chodzi o to, że w grach stosuje się duże uproszczenia przez które nie jesteśmy w stanie nabyć prawdziwej jazdy. Takie sytuacje jakie nam dostarcza życie - o w tym i nasze zachowania nie mogą być na razie odtworzone przez konsole czy komputery. Tak więc pojeździć to ty sobie możesz, co najwyżej dla zabawy. ( )

Jerzy Węcel z Warszawy

(..) Zdecydowanie nie pomaga - po pierwsze ze względów technicznych - sterowanie z pada w zdecydowany sposób nie ma nic wspólnego z normalnym prowadzeniem samochodu, a nawet kierownica nie ma takich samych właściwości, jak prawdziwa (brak możliwości tak pełnych obrotów). Po drugie ze względów praktycznych - gdybym w życiu jeździł tak jak w grach, dawno bym nie żył... ( )

yah-away@tlen.pl

(..) Zauważ za na konsole są wyścigi samochodowe, w dużo bardziej zaawansowanej formie (nawet można niektóre określić mianem symulatorów, np. GRAN TURISMO i FERRARI). Co do pomagania to różnie bywa. Jak mam ojca uczył jeździć samochodem...to miałem duże problemy z wyczuciem odległości (pomijam fakt że jak mijał mnie autobus albo TIR, to miałem panikę wypisaną na twarzy). A po katowaniu takich tytułów jak GRAN TURISMO i TOCA jakoś łatwiej mi poszło (oczywiście w zestawie z kierownicą z force'em). (..)

rkonior@wp.pl

(..) Jak za kilka lat będę zdawał na prawko, to Ci powiem czy katowanie przez 4 lata GT coś dało czy nie). Patrząc na to jeśli wirtualny kierowca myślę że grona z dobrą kierownicą, na duzym ekranie w porządnej ujerkp (symulator z prawdziwego zdarzenia) mogłoby w pewien sposób ułatwić pierwsze chwile za kierownicą (ale jak już zauważyłem, jestem niepraktykujący więc to tylko moja dziwne przestanki.) W końcu wiele zachowań jest takich samych i podobnych. Tylko trzeba sobie uświadomić, że to tylko gra, o naprawdę to bywa zupełnie różne... (..)

gandalfniebieski@wp.pl

(...) Tak, to czasem pomaga w prowadzeniu samochodu, ale i tak w minimalnym stopniu. Takie gry mogą na przykład nauczyć manewrowości, utrzymania odpowiedniej odległości od pojazdu,) pokazują kiedy należy przyspieszyć a kiedy zwolnić itp. Ja jeszcze nie jeżdżę samochodem, a granie w różne wyścigi samochodowe. ( )

zelgadiss@o2.pl

(..) Wiesz, w specjalnym symulatorze to może, ale gdy jakoś kierowcą nagrał się w TOCA czy "cus" i wyjeżdża na ulicę bez prawa jazdy, to ja raczej bym nie wychodził z domu. Bo co on może sobie myśleć:

- ... nic się nie stanie jak sobie postukam w inne cary
- ... samochód na pewno nie może wybuchnąć
- to tu jest policja? (..) itp. itd. Jeśli już, to najwyżej pomogają (gry) na gokartach.) (..)

Piotr (Archaon) z Warszawy

CZY TWOIM ZDANIEM JAZDA SAMOCHODEM W GRACH WYŚCIGOWYCH POMAGA W JEŹDZIE SAMOCHODEM W REALNYM ŚWIECIE?

Wysłany 08-05, 2003 9:13

(..) Z jakiegoś powodu, gdy po grze w GTA3 zdawałem prawko (2x) oblałem (na placu potem na mieście). Gdy zdawałem potem i nie grałem poprzedniego dnia w GTA... zdałem. Śpiewająco:) ( )

khron@wp.pl

(...) Pomowmy o GRAN TURISMO 1 - 3 (najlepsej 3; to chyba najlepsza obecnie gra wyścigowa pretendująca do miana symulatora z prawdziwego zdarzenia). Telewizor 32", kierownica "force feedback" (najlepiej z zestawu,) PS2 i jedziemy!

- zacznijmy od zrobienia licencji (potrzeba tyle samozaparcia i cierpliwosci, co przy prawdziwym prawku)
- później pierwsze auto (trzeba wybierać rozsądnie, kasy wiele na mamy jak w życiu,)
- model jazdy (trzeba być naprawdę cały czas skoncentrowanym jeśli chce się osiągnąć dobre wyniki, i nie ma mowy o jeździe 200 km/h bez trzymanki, liczy się dobre poznanie trasy, czasem każdego zakrętu!)
- żeby w ogóle mieć takie osiągi to trzeba się nieźle natrudzić w ustawieniach pojazdu (ski zyma biegów, opony, kydraulike, zawieszenie - co tam jeszcze jest?)
- dobre czasy dobre prędkości dobre przyspieszenie (tego z automatyczną skrzynią biegów się nie osiągnie - więc mamy kolejną rzecz, którą trzeba opanować na długiej drodze do zostania mistrzem kierownicy:)

- trudność wzrasta kiedy na trasie pojawią się inni niedzielni kierowcy (wtedy wcale nie jest już tak wesoło, bo potrafią stosować ruzzle chwyty, trzeba się nieźle natrudzić, żeby nie zacząć w tyle i utrzymać się na trasie!)
- sama prezentacja gry: widok z oczu kierowcy, bądź kokpitu sama grafa jest kapitalna (to pozwala się oswoić z "nieznanym")!

To wszystkim czynniki na pewno poprawiają nasze umiejętności w pewnym sposób (poprawiają motorykę, budują wyobraźnię dają pewne wyobrażenie o tym, co może nas spotkać na prawdziwej trasie). Dlatego według mnie gry komputerowe (oczywiście wybrane i dozowane w odpowiednich dawkach) mogą pomóc na drodze będę egzaminie. (...) Jednak napiszę to jeszcze raz pomiętajcie Graczu! To tylko gra! Zanim zasiądziecie za prawdziwym kółkiem pomyślcie co takiego dwa razy (albo i więcej jeśli trzeba!) (...)

gandalfniebieski@wp.pl

(..) Zależy od realistyki, ale nawet najbardziej rozbudowana gra nie jest w stanie przewidzieć jaka sytuacja może mieć miejsca na drodze. Kierowcy jest potrzebna przede wszystkim WYOBRAŹNIA i oczywiście umiejętne kierowanie pojazdem. Przewidywanie sytuacji może oszczędzić niepotrzebnych kłopotów. ( )

dimi777@wp.pl

(..) Osobiście jeszcze nie mam 'prawka', ale czasem jeżdżę na polnych dróżkach z gruntowych z dala od szosy. I powiem ci szczerze, że to coś innego. I nie i radzę ci próbować wchodzić w zakręt z ręcznym.) ( )

seasoacker@wp.pl

profil | pw | email | www

PYTANIA DO LOSERA

Po ostatnim artykule (który w skrócie nazwałbym "A,B,C kierowcy") kilkoro ukazeł się w PORADNIKu, o którego autorem był mój dobry znajomy - Loser. Kilku z Was postanowiło osobiście zadać mu kilka pytań. Jako że „Kącik wyścigowy" jest najlepszym miejscem na takie sprawy, postanowiłem wrzucić je tutaj wraz z odpowiedziami autora tekstu.

Pyt. Piszesz że dzięki startowi z poziomu 3 - 4 tys. obrotów zyskuje się przewagę nad innymi. Sprawdziłem Mazdę Demio GL-X na 400 metrów stosując ten bajer, poprawiając prędkość o 0,1 km/h, tylko nie chciało się to jakoś przełożyć na lepszy ogólny wynik - czyli to niewiele daje.

Odp. Zaznaczam, że zmieniam. To, że nie przekłada się to na lepsze wyniki jest wynikiem tylko i wyłącznie Twojej niedoskonałości. Sorry, ale żeby samowolnie wykorzystać tę niewielką przewagę zrobionej przy starcie musisz oponosować całą resztę pomykania na maksa. Zysk przy starcie został roztrwoniony przez inne błędy - nieodpowiednie hamowanie, poślizgi etc.

Pyt. (..) Sprawa, która dotyczy skrzyni biegów. Doradzasz zabawę w (...) samochodzie (...) zmianość tylko "Final", chcąc dostosować wóz do długości najkrótszej prostej na mojej trasie (...) Mieszanie w "Final" powoduje zmiany w całej "skrzynce", więc przesunięcie tego parametru spowoduje obniżenie maksymalnej prędkości osiąganiej w danym czasie, czyli nastąpi zmniejszenie przyspieszenia. Dużo lepiej, moim zdaniem, jest odpowiednio skrócić/wydłużyć bieg, na którym dojeżdża się do końca najdłuższej prostej (przy założeniu, że samochód ustawiamy dokładnie na "zostach" o nie "na oko").

Odp. Po części masz rację, ale mój sposób jest prostszy i szybszy w realizacji. Poza tym zmieniając parametr Final skracasz/wydłużasz wszystkie biegi, a ponieważ trasy z krótką najdłuższą prostą są z reguły kręte, czyli potrzebne jest tam duże przyspieszenie i mała prędkość maksymalna, nie widzę powodu by komplikować sobie życie.

Pyt. Co zmienia opcja "Slow car boost" w ustawieniach dla dwóch Graczy ?

Odp. Dodaje "kopa" słabszemu pojazdowi, żeby umożliwić rozsądną rywalizację bryk różnych kategorii.

Pyt. Jak ustawić "rajdówki" na Tahiti Maze, tak żeby prowadzenie ich ma symulowało jazdy figurowej na lodzie?

Odp. To niestety, koleżeczka GT2 niemal niemożliwe do usunięcia - próbuj zwiększyć docisk spojlerów, można pogrzebać w dyfrach, ale na cuda nie licz.

Pyt. Dlaczego zmiany "bound" i "rebound" powodują rozlice w przyspieszeniu (testy)? Przecież to ustawienia aktywują się w momencie wjechania w jakieś koleiny.

Odp. Kto tak powiedział? Być może nie zostało to zaznaczone w PORADNIKu, ale zmiany reagują na zmiany nacisku poszczególnych kół na grunt. Przyspieszenie sprzęga takiemu zjawisku, unosi się przód, stąd tyl. Odpowiednie zmiany - utwardzenie tylnego zawisu i zmiękczenie przedniego może zaowocować, o jakże.

Pyt. Od dawna zastanawiałem mnie, jak to możliwe, żeby jedna mała turbina była w stanie zwiększyć moc silnika o kilkaset procent. Słyszałem gdzieś, że turbosprężarka potrafi zwiększyć moc góra o 40%, a w GT nawet z Mini Coopera można zrobić "potwora" za pomocą tego jednego urządzenia. Nie wiem na ile to jest realistyczne.

Odp. Złożona sprawa. TURBO daje niemal nieograniczone możliwości zwiększenia mocy - wyznacznikiem jest jedynie jakość paliwa i zastosowanych elementów w silniku. Wzrost o kilkaset procent nie jest niemożliwy - kwestia kasy. Nie napalajcie się jednak zbytnio na upgrade Waszych 126p - taka zmiana skraca życie silnika do kilkudziesięciu minut!

Kącik SPORTOWY 39

Buenas tardes! Właśnie wyczytałem, że FIFA wstępnie wyraziła zgodę dla idei zwiększenia, już od turnieju finałowego w Niemczech, w 2006 roku, liczby drużyn biorących udział w piłkarskich Mistrzostwach Świata - z obecnych 32 do 36. Dziewięć grup po cztery zespoły, później cuda z awansem: tylko zwycięzcy grupy oraz siedem drużyn z miejsc drugich liczonych na podstawie osobnej tabelki. Rewelacja, może najlepiej niech zwiększą do 128, wtedy wygrane z Andorą da nam awans, trzeba propagować futbol na Wyspach Bonieo i w Królestwie Timoru Wschodniego (..) Ten miesiąc to tylko i wyłącznie NBA STREET VOL. 2 - gra po prostu rozwala klimatem, rozbudowaniem, niesamowitymi pokładami rajcowności. Nawet jeśli nie czujesz specjalnego sentymentu do "kosza", zwłaszcza "ulicznego", pograj choć chwilę, by ją sprawdzić. Cudo. Nic więc dziwnego, że poświęciłem tej produkcji sporo miejsca w bieżącym wydaniu naszego "Kącika. .", a jeśli tylko wylapiecie jakieś dodatkowe smaczki, zegranie itd - walcie do mnie jak w dym! (. .) Uwaga, zmieniłem numer telefonu, więc jeśli chcesz się skontaktować tą drogą, napastuj mnie już na nowy. Ciągle czekam na listy z pomysłami i generalnie wszystkim, co tylko w jakiś sposób wiąże się z grami wideo oraz ze sportem. Dziękuje za support powiedzonek komentatorów, zwłaszcza tym, którzy podsyłają różne kwiatki na bieżąco, w wersji "live":), podczas meczy. Respect! Stanowcze NIE mówię zaś tym, którzy przeklejają stare powiedzonka z różnych stron w Necie, bo nie o to, chłopaki, chodzi. Uciekam, lato nam się w pełni zrobiło, rewelacja. Wracam za miesiąc). [Shivek]

Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0608 383 518, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Tomek Piotrowski ze „złotna" w Łodzi, Milosz Garula (dzięki za pytanie!), Daras, Łuki, Iwona Malczek (jak podrośniesz, to czemu nie, heh!), Bobak, Andrzej Tomasik, Rafał Przybyła ze stolicy, Daras. **Info:** 24 maja odbędzie się II Turniej PES2 i WE6 organizowany przez Wojtasa i GOPĘ (15 zł wpisowe). Zapisy: Jel 501817401

WYWIAD Z ARTUREM SARNATEM

Dzięki uprzejmości jednego z naszych Czytelników z Michałowic, Mateusza Japy, zamieszczam poniżej wywiad z bramkarzem krakowskiej Wisły, Arturem Sarnatem. Jak się okazuje, golkiper czołowej drużyny naszej ekstraklasy, obecnie leczący kontuzję, lubi też zasiąść przed konsolą i szarpać w gry wideo. Zresztą, przeczytajcie sami!

1. Jak zaczęła się Twoja piłkarska kariera, od jakich klubów zaczynałeś zanim trafiłeś do Wisły?
A. Sarnat: Zaczynałem w Wawelu Kraków jako trampkarz na pozycji napastnika, a później, gdy przechodziłem do juniorów, stanąłem na pozycji bramkarza. I tak się zaczęło. Z Wawelu przeszedłem do Świtu Krzeszowice, po roku z powrotem wróciłem do Wawelu. W tym klubie odbyłem służbę wojskową, następnie byli Błękitni Kielce, później Cracovia przez okres pół roku i wreszcie w lipcu 1993 trafiłem do Wisły. W sezonie 2001/2002 było przygoda w Turcji (Diyarbakirspor SK - dap. shi), ale nie wyszło i wróciłem.

2. Który mecz i dlaczego utkwił Ci najbardziej w pamięci?
A.S.: Wszystkie mecze pamiętam. Najmilej wspominam mecza pucharowe, a z pucharowych najbardziej Barcelonę na wyjeździe. Camp Nou robi niesamowite wrażenie. Nie tylko stadion, ale też 75 tys. widzów.

3. Teraz ze sprzętów grających masz PlayStation 2, GBA i PC, a jakie małeś wcześniej platformy, od której zaczynałeś?
A.S.: Zaczynałem od zwykłego komputera. Na Commodore i Atari grałem u znajomych. Gdy się ożeniłem i sprowadziłem do podkrakowskich Michałowic, kupiłem pecetа klasy 486, po czym go sprzedałem i zamieniłem na laptopa. Teraz mam platformy, które wcześniej wymieniłeś. PS2 kupiłem półtora roku temu, GBA należy do mojej córki.

4. Jakie są Twoje ulubione gry/gatunki gier na konsole, czy jest to tylko i wyłącznie piłka nożna?
A.S.: Absolutnie nie piłka nożna! Piłkę nożną lubię tylko w oryginale. Preferuję typowe party-games, gry proste. Na PS2 jest to COLIN MCRAE RALLY 2 (jak zgaduję, wersja PSX owa odpalona na PS2 - dap. shi). Absolutnie nie lubię gier sportowych.

5. Czy używasz jakichś trików w grach sportowych znanych Ci z prawdziwego boiska?
A.S.: Przede wszystkim refleks.

6. Przy jakim tytule spędzasz najwięcej czasu?
A.S.: Bez wątpienia jest to COLIN MCRAE RALLY 2.

7. A czy któryś z Twoich kolegów z drużyny Wisły także przejawia zainteresowanie grami - jeśli tak, to który?
A.S.: Wszyscy po trochę lubią gry. Najbardziej lubi je Grzegorz Pater. Ale wszyscy mają laptopy i na nich grają.

8. Zdarza Ci się odprężać dzięki grom przed jakimś ważnym meczem, a może niektóre zabierasz w podróż?
A.S.: Zdarza się, że odprężam się przed spotkaniem dzięki grom, ale są to gry na telefonie komórkowym.)

9. Obecnie jesteś kontuzjowany, jak dalej postrzegasz swoją piłkarską przyszłość?
A.S.: Jestem obecnie w trakcie rehabilitacji po kolejnym zabiegu i liczę na to, że za kilka tygodni wrócę na boisko. Lepiej się czuję po ostatnim zabiegu niż po poprzednich, więc ta dobrze rokuje na przyszłość. Planuję więc powrót na boiska.

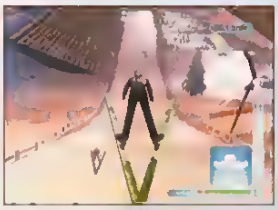
10. Co radzisz osobom chcącym pójść w Twoje ślady, czy jest na to jakiś przepis? Mogą w tym pomóc gry?
A.S.: Gry jeszcze nikomu nie zaszkodziły, tylko w granicach rozsądku. Co można poradzić? Upór, silną wolę. Nie polecam tego sportu osobom o słomianym zapale.

11. Czy na sam koniec mogłbyś powiedzieć jeszcze kilka słów dla Czytelników PSX EXTREME?
A.S.: Grom nie tylko na boisku, ale i na konsoli, więc załączam pozdrowienia dla wszystkich Czytelników PE!

Shiva: wywiad przeprowadził Mateusz Japa, który jest kuzynem Artura Sarnata. Serdeczne podziękowania za wszystko!

POZYCJA:	**Bramkarz**
NUMER:	**1**
WZROST:	**188 cm**
WAGA:	**89 kg**
DATA URODZIN:	**20.09.1970**
POPRZEDNI KLUB:	**Diyarbakirspor SK (Turcja)**
OBECNY KLUB:	**Wisła Kraków**
I liga/bramki:	**169/0**
Reprezentacja/bramki:	**0/0**

RTL SKISPRINGEN 2003



Jeden ze zwycięzców z poprzedniego miesiąca zadzwonił do mnie z prelensjami, że przyznałem mu jako nagrodę kartę pamięci do PSX'a, a nie do PS2. Wyjaśniam zatem, że Memorki rozdawane w "Kąciku" są do Szaraka, pady z kolei pasują do PS2 i PSX'a. W najbliższych miesiącach postaram się o jakieś bardziej rajcowne nagrody w postaci gier oraz nieco innego sprzętu. Przyszło kilka kolejnych kaset, jednak zmiany nastąpiły tylko za sprawą jednej osoby. Andrzeja Osinka z Warszawy. Pozostałe taśmy zarejestrowane miały wyniki niższe od tych zamieszczonych już w poprzednim wydaniu PE, co zrzucam częściowo na barki Poczty Polskiej i czasu, w jakim one napływały. Krótko po raz ostatni zasady: no kosecie nagrywajcie CAŁY rekordowy skok, oz do momentu ukazania się punktacji. Później już tylko koseto do koperty (dołączajcie kartkę z wynikami!). Aha, gramy w trybie praktyki, stworzonym własnoręcznie zawodnikiem. Czekam na ewentualne rekordy, jeśli nie będzie nic nowego - ba te już uslonowione, są mocno wysrubowane - zdejmuję rubrykę z "Kąciko" (brok miejsco). Ostotnio szonsa*).

Kuusamo, K-120 (FIN)	172,4 pkt./150,5 m.	Tomasz Włosiński, Kydgoszcz
Neustad, K-120 (GEK)	168,8 pkt/151,5 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Villach, K-90 (AUS)	167,5 pkt/114,5 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Engelberg, K-120 (SWI)	194,1 pkt./162 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Oberstdorf, K-115 (GEK)	173,4 pkt./145,5 m.	Tomasz Włosiński, Kydgoszcz
Garmisch, K-115 (GEK)	169 pkt./143 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Innsbruck, K-110 (AUS)	179,8 pkt./143,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Kischofshofen, K-120 (AUS)	178,9 pkt./163 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Liberec, K-120 (CZE)	171,3 pkt./149 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Zakopane, K-120 (POL)	174,9 pkt./150,5 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Hakuba, K-120 (JAP)	172,6 pkt./151 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Sapporo, K-120 (JAP)	179,8 pkt./153,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Trondheim, K-120 (NOR)	173,5 pkt./151,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Bad Mitterndorf, K-185 (AUS)	327,7 pkt./366 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Val di Fiemme, K-90 (ITA)	160 pkt./119 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Val di Fiemme, K-120 (ITA)	174,3 pkt./151 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Willingen, K-120 (GER)	182,4 pkt./150 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Oslo, K-115 (NOR)	169,8 pkt./143,5 m.	Tomasz Włosiński, Kydgoszcz
Falun, K-115 (SWE)	181,9 pkt./150,5 m.	Tomasz Włosiński, Kydgoszcz
Lahti, K-116 (FIN)	175,8 pkt./148 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Planica, K-185 (SLO)	315 pkt/377,5 m.	Tomasz Włosiński, Kydgoszcz

TELEXTREME

Ha, pomysł z podsyłaniem odpowiedzi w jakiejś smiesznej formie zdał egzamin, na i teraz część z Was naprawdę dała radę z niektórymi tekstami. Oto propozycja, jaką nadesłał Krzysiek Stachowicz z Bielawy: "Największym dziadem w PES2 jest Valgao z Sao Paulo (40 lat)". Dostajesz Memorkę, a w wyniku losowania drugą wręczam Danielowi Wallosowi ze Szczecina. Dodam przy okazji, że sporo odpowiedzi była błędnych, najczęściej wymieniliście Saomana. Pytanie na bieżący m-c, tym razem - z uwagi na fakt pojawienia się NBA STREET VOL. 2 - związane z najlepszą koszykorską ligą świata.

ILE WYNOSI REKORD PUNKTÓW ZDOBYTYCH PRZEZ JEDNEGO ZAWODNIKA W MECZU NBA?

Na odpowiedzi czekam do 3-go czerwca (włącznie), najprościej podesłać ją w formie SMS-a, wraz z imieniem, nazwiskiem oraz pełnym adresem, na nowy numer telefonu **0608 383 518**. Rzekłem.

NBA STREET VOL. 2 POD TABLICĄ

Witam, fakt ukazania się drugiej części arcade owego szlagieru z obozu EA BIG spowodu je wyjęcie dobrych kilkudziesięciu godzin z życiorysu, zapewniam. Gra jest o wiele głębsza w temacie rozgrywki od poprzedniczki, znacznie bardziej rozbudowana, zaskakuje masą bonusowych zagrań i dodatków. Po ukończeniu na PS2 trybów NBA Challenge oraz Be A Legend zamieszczam listę trików i wsadów, jakie w tej wersji znajdziesz. Edycje na Cube a i Xboxa są bardzo podobne, przy czym szarpiąc na X-ie natknąłem się na jeszcze nieco inne, pojedyncze zagrania w każdym razie te bonusowe i odblokowywane wraz z zawodnikami legend są identyczne dla wszystkich wersji. Lecimy

RZUTY

●+L1+L2 ROPE A-OOPE oraz WHITEWATER (Whitewater, do uzyskania w Be A Legend przez pokonanie Whitewater na boisku Greenlake)
●+L1+R1 BAINBOW oraz EXORCISM
●+L1+R2 COMPRESSOR oraz THE LEGEND WHITEWATER (Larry Bird, do uzyskania w Be A Legend przez wygraną w Street Challenge na boisku Greenlake)
●+L2+R1 NETWORK oraz TEAR OROP
●+L2+R2 CHAINLINK oraz WILT (Wilt Chamberlain)
●+R1+R2 AUTOMATIC

SZTUCZKI

Spis trikow da wykanania za pomocą tylka i wyłącznie przycisku "kwadrat" BACKATME, BACKTBACK, CHANGE UP, CHEESE FRIES, CHROME OOME, CRISS-CROSS, CROSSED OUT, DA PIGGYBANK, FLEXNFLOW, FUNKNFLASH, GONE FISNIN, HEAOS UP, HOLO UP, LEFT BE HIND, LEFT YA, PLAYIN CELO, REEL2REEL, ROLL ON, SIDE OROER OF CHEESE, SMOOTH GROOVE, SPINOFF, TWO-TIME, TWO STEP, YO-YO.

■ + dawalny przycisk Turbo ALL GOOD, BREAKIN ANKLES, COOK'EM, OOUBLE-CROSS, DOWNSNIFT, GOOD FOOT, OFF THE CHAIN, OFF THE NOOK, SHAMMIE SHAM, SHIMMIE SHAM BAM, STEP SHOW STREET WISE, THE NEZA, THROUGH THE BASEMENT, TOP SPIN, Y2 NEXT

■+L1+L2. BREAKING YOU OFF, DOUBLE DUTCH
■+L1+R1 IMMO BILIZE, HYPNOTIZER
■+L1+R2 CYCLONE, TORNAOO
■+L2+R1 THE GRAMPA, BACK TO THE LAB
■+L2+R2 GETTING BENT, LAMPIN
■+R1+R2 PSYCHE, GOTCHA OPEN, HIP DROP, LEFT NO RIGHT

Dwa ostatnie do odblokowania.

■+L1+L2+R1 PANCAKING, THROUGH THE CUT
■+L1+L2+R2. KICK IT OVA HEEA, DA TREADMILL
■+R1+R2+L1 STEADY ROCKIN CHECK YO BAGS
■+R1+R2+L2 GETTING KRUNK, BARING BISCUITS, FRO FAKE, CHA CHA, HEAD BANGER

Tutaj trzy ostatnie są do odblokowania, ponadto w przypadku panszych koszykarzy dostajemy nowe zagrania (kombinacja "kwadrat"+R1+R2+L2):

Biggie Little (nazwa triku BIGGIE LITTLE) - odblokowanie w Be A Legend przez zwycięstwo nad Biggie Little (Foster Beach Tourney)
Dime (OROPPIN' OIMES) - odblokowanie w Be A Legend przez zwycięstwo nad Dime (Lincoln College)
Magic Johnson (MAGIC) - odblokowanie w Be A Legend przez wygraną w Street Challenge (Lincoln College)
Osmosis (THE OZ) - odblokowanie w Be A Legend wygraną z Osmosis (Mosswood)
Pistol Pete (THE PISTOL) - odblokowanie w Be A Legend wygrywając Street Challenge (Soul in the Hole)

■+L1+L2+R1+R2 SLIP'N'SLIOE, ON OA LOW LOW, HEAO OR TAILS (do odblokowania), MARINATE'N (rowniez do odblokowania)

WSADY

Lista wszystkich dostępnych dunków do wykonania przy użyciu wyłącznie jednego przycisku, czyli wsady za pomocą wciśnięcia raz "kółka" CRUNCH, OOUBLE OIP, JURRASIC, LIGHT HOUSE, MASHEO IT, NIGHT TRAIN, RISE ANO SHINE, SIOE WINOER.

Wsady wykanywane przy użyciu "kółka" + dowalny JEDEN przycisk Turbo ALL THAT, OEOOEBANT STICK, FLUSH, JUNGLE JAM, MONSTER MASH, POWERHOUSE, RAISE YO HANOS, SKY SCBAPER

●+L1+L2 SPIN OA, AROUND THE WAY
●+L1+R1 BUCKOOWH, TARE THAT
●+L1+R2 SHOCKWAVE, HANG TIME
●+L2+R1 PUT IT HOME, AROUNO THE WORLD
●+L2+R2 LOOK OUT BELOW, OA HANGMAN
●+R1+R2 TWO SCOOPS, BACKBREAKER HIGH TIME, SUPERFLY, JET STREAM, SPECIAL OELIVERY

Uwaga, cztery ostatnie wsady są do odblokowania.

●+L1+L2+R1 R.T.D., HONEY DIP
●+L1+L2+R2 MAMMA JAMMA, DUNKALICIOUS
●+R1+R2+L1 AIR RAIO, THE HAMMER
●+R1+R2+L2. JAM CITY, THROUGH WIT IT, WARE UP CALL, BOOMOOWN, GOING OOLO, REMIX, GROUNOSHAKER, HAMMERDOWN

Szesc ostatnich do odblokowania. Ponadto za pomocą kambinacji "kółka"+R1+R2+L2 mozna jeszcze uzyskac następujące dodatkowe wsady, odkrywane w przypadku następujących zawodnikow legend

Bonafide (nazwa wsadu BONAFIDE) - odblokowanie w Be A Legend przez zwycięstwo w turnieju nad Bonafide (Rucker Park)
Clyde Orexler (THE GLIDE) - odblokowanie przez zdobycie Street Milestone 15 (innymi słowy, osiągnięcie poziomu reputacji nr 1, Rookie, w trybie Be A Legend)
Connie Hawkins (THE HAWK) - odblokowanie przez zdobycie Street Milestone 13 (osiągane jesli zablokujesz w jednym meczu przynajmniej 20 razy przeciwnika)
Daryl Dawkins (CHOCOLATE THUNOER) odblokowane w Be A Legend przez zwycięstwo w Street Challenge (Broad Street)
Dr.J (THE DOCTOR) odblokowanie w Be A Legend przez zwycięstwo w Street Challenge (Mosswood)
Michael Jordan (JOROAN) odblokowanie poprzez uzyskanie pucharu NBA Street Vol. 2 Master
Stretch (STRETCH) - odblokowanie w Be A Legend przez pokonanie Stretch (Soul in the Hole)
Wilt Chaimberlain (BIG OIPPER) - odblokowanie w Be A Legend przez wygraną w Street Challenge (Foster Beach)
Dominique Wilkins (NIOUE) odblokowanie przez zdabycie Street Milestone 17 (innymi słowy, osiągnięcie poziomu reputacji nr 4, Superstar, w trybie Be A Legend)

●+L1+L2+R1+R2 OINNER'S SERVED. NERVE OAMAGE, FLAMBOASTIN, FLOSSIN, KRUNK JUNK

SPIS WSZYSTKICH ZAWODNIKOW LEGEND NBA:

Bill Walton - dostępny na starcie,
Elgin Baylor - dostępny na starcie,
Jerry West - dostępny na starcie,
Magic Johnson - dostępny na starcie,
Michael Jordan (96 Bulls) - dostępny na starcie,
Rick Barry - dostępny na starcie,
Walt Frazier - dostępny na starcie,
Clyde Drexler - do odkrycia, koszt 1000 punktów Reward lub zaliczenie Central Region w NBA Challenge,
Isiah Thomas - do odkrycia, koszt 1000 punktow Reward lub zaliczenie Central Region w NBA Challenge,
Larry Bird - do odkrycia, koszt 2500 punktów Reward lub zaliczenie Central Region w NBA Challenge,
Moses Malone - do odkrycia, koszt 1000 punktow Reward lub zaliczenie South West Region w NBA Challenge,
James Worthy - do odkrycia, koszt 1000 punktów Reward lub zaliczenie South West Region w NBA Challenge,
Dominique Wilkins - do odkrycia, koszt 1000 punktów Reward lub zaliczenie South West Region w NBA Challenge,
David Thompson - do odkrycia, koszt 1000 punktów Reward lub zaliczenie North West Region w NBA Challenge,
George Gervin - do odkrycia, koszt 1000 punktow Reward lub zaliczenie North West Region w NBA Challenge,
Pete Maravich - do odkrycia, koszt 2500 punktów Rewards lub zaliczenie North West Region w NBA Challenge,
Oscer Kebertson - do odkrycia, koszt 1000 punktów Rewards lub zaliczenie South East Region w NBA Challenge,
Darryl Dawkins - do odkrycia, koszt 2500 punktow Reward lub zaliczenie South East Region w NBA Challenge,
Bob Cousy - do odkrycia, koszt 1000 punktow Reward lub zaliczenie South East Region w NBA Challenge,
Nate Archibald - do odkrycia, koszt 1000 punktow Reward lub zaliczenie North East Region w NBA Challenge,
Wilt Chamberlain - do odkrycia, koszt 2500 punktow Reward lub zaliczenie North East Region w NBA Challenge,
Bill Russell - do odkrycia, koszt 1000 punktow Rewards lub zaliczenie North East Region w NBA Challenge,
Earl Manroe - do odkrycia, koszt 2000 punktow Reward lub pokonanie drużyny Dr.J's Team (boiska Rucker Park'78) w Be A Legend,
Connie Hawkins - do odkrycia, koszt 2000 penktow Reward lub pokonanie drużyny Dr J's Team (boiska Rucker Park'78) w Be A Legend,
Dr. J - do odkrycia, koszt 5000 punktów Reward lub pokonanie druzyny Dr.J's Team (boiska Rucker Park'78) w Be A Legend,
Michael Jordan (85 Bulls) - do odkrycia, koszt 5000 punktow Reward lub zdabycie pucharu NBA Street Vol 2 Master

SPIS WSZYSTKICH ZAWODNIKOW LEGEND "ULICZNYCH"

Bobbito - do odkrycia, koszt 500 punktow Reward albo wygrana 10 meczy w trybie Pick Up Game
Just Blaze - do odkrycia, koszt 500 punktow Reward albo wygrana 15 meczy w trybie Pick Up Game
St. Lunatics - do odkrycia, koszt 750 ponktow Reward albo wygrana 20 meczy w trybie Pick Up Game
Stretch - do odkrycia, koszt 1000 ponktow Reward lub zwycięstwo w Be A Legend nad Stretch (Soul in the Hole)
Biggie Little - do odkrycia, koszt 2000 punktow Reward lub zwycięstwo w Be A Legend z Biggie Little (Foster Bnach)
Whitewater - do odkrycia, koszt 3000 punktów Reward lub zwycięstwo w Be A Legend z Whitewater (Greenlake)
Dime - do odkrycia, koszt 3000 punktów Reward lub zwycięstwo w Be A Legend z Dime (Lincoln College)
Osmosis - do dakrycia, koszt 4000 punktow Reward lub zwycięstwo w Be A Legend z Osmosis (Mosswood Tourney)
Bonafide - do odkrycia, koszt 5000 punktow Reward lub zwycięstwo w Be A Legend z Bonafide (Rucker Park)

SKOMPLETOWANIE WSZYSTKICH PUCHARÓW

Street School - zalicz wszystkie 26 lekcji
NBA Challenge - zaliczenie wszystkich dywizji w trybie NBA Challenge
Be A Legend - zwycięstwo nad Dr.J's Team na boisku Rucker Park'78
NBA Street Vol. 2 Master - pojawia się po zdabycau wszystkich trzech powyższych (w Be A Legend musisz mieć komplet 500 "oczek")

PUNKTY REWARD

Uwaga! Punkty przyznawane są za poszczególne wyniki (m.in. triki, ilość Gamebmakerow), ale też w niektorych przypadkach w zależności od ustawionego poziomu trudnośći, a zatem kolej na Got Game (najłatwiejszy), Mad Game (średni) lub Legendary (najtrudniejszy)

Zaliczenie Street School 1000 pkt Reward
Wygrana meczu w Pick Up Game 50, 100 lub 150 pkt Reward
Wygrana meczu w NBA Challenge 100, 200 lub 300 pkt Reward
Zaliczenie NBA Challenge 1000, 1500 lub 2000 pkt Reward

Zdobycie Gamebreakera stopnia pierwszego: 10, 25 lub 50 pkt Reward
Zdobycie Gamebreakera stopnia drugiego 25, 50 lub 100 pkt Reward

Za kazde zwycięstwo konsola dalicza 100, 150 lub 200 pkt Reward

Ilość wręczanych przez konsolę punktow Reward z uwagi na ilosc punktów zdabytych trikami w czasie meczu

Do 249,999 25 pkt Reward
Od 250 tys do 499,990 50 pkt Reward
Od 500 tyś do 749,999 75 pkt Reward
Od 750 tys do 999,999 100 pkt Reward
Równy 1 milion 125 pkt Reward
1,000,001 1,250 tyś 150 pkt Reward
1,250,001 1,500 tyś 175 pkt Reward
1,500,001 - 1,750 tyś. 200 pkt Reward
1,750,001 - 2 mln 225 pkt Reward
2,000,001 2,250 tyś. 250 pkt Reward
2,250,001 - 2,500 tyś 275 pkt Reward
2,500,001 - 2,750 tyś. 300 pkt Reward
2,750,001 - 3 mln tylu jeszcze mi się nie udało, ale producent podaje, ze 350 pkt Reward
3 miliony i więcej jak wyżej, 500 pkt Reward

PES2 I UKRYCI ZAWODNICY

Z uwagi na fakt, że często piszecie z pytaniem ilu dokładnie jest wszystkich mozliwych piłkarzy do odblokowania w PES2, postanowiłem zamieścić bonusowe nazweka dostępne w grze. By uzyskac komplet zawodników koniecznością jest przynajmniej TRZYKROTNE zwycięstwo w pierwszej dywizji Master League. Kolejna do zdobycia są następujący piłkarze

Gianluca Pagliuca, Paul Ince, Cesar Sompaio, Thomas Rapocjk, Alex (Alessandra Das Santos), Gustavo Lopez, Leonardo, Roberto Baggio George Hagi, Rai, Zvanimir Boban, Michael Laudrup, Jurgen Klinsmon, Kenny Dalglish, Dennis Law, Ian Rush, Ferenc Puskas, Eusebio, Hugo Sonchez, Enzo Francescoli, George Best, Giuseppe Signori, Martin Palermo, George Weah, Fabrizio Ravanelli, Luiz Hernandez, Mario Jardel, Kevin Phillips, Ivan Zamorano, Marco Bode, Boda Illgner, Thomas Ravelli, Michel Preud'Homme, Pat Jennings oraz Lev Yashine

A zatem ogołem trzydziestu trzech. Ponadta są jeszcze (sztuk siedem) piłkarze odkrywani w opcji treningu - konkretnie w "Umbro Challenge" należy wykonać poszczególne zadania uzyskując przynajmniej 1100 pkt za kazde z nich. Odblokujesz tym sposobem zawodników starszych, oznaczanych jako "Classic Players", a dokładnej ponow nazwiskiem Stanichkov, Dunga, Valderama, Scifo, Deschamps, Stanjkavic i Savicevic. I to jest wszystko, co wpakowali bonusowo do gry programisci KCET u

OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ KONSOLOWY

EXTREME 2003

OPOLE, 14 CZERWIEC

- Oficjalna rozpoczęcie wszystkich czterech tumiajów odbędzie się o godz. 11.00. Lokalizacja: MEXiCO BAR/GRALNIA HALO, ul. Staromiejska 12
- Wpisowa na każdy z tumiejów: 5 zł
- Wszyscy którzy awansują do 3. rundy (PS2, PSX) będą proszeni o wpłacenie kolejnych 5 zł (w przypadku tumiejów HALO i MK:DA nie będzie takiej konieczności)
- Wskazane jest posiadanie własnego pada
- Będzie możliwość rozegranie paru meczy towerzyskich przed tumiejami
- Ne terenie "imprezowni" swoja produkty wystawiać będą firmy: SYNITOPS, EXE i SUSKOM, oferując je w promocyjnych cenach
- Siły będzie można zregenerować kupując coś do jedzenie, a i uzupełnić płyny zimnym browarkiem (od lat 18;)
- Zainteresowani (darmowym) noclegiem z soboty na niedzielę proszeni są o powiadomienie organizatorów (na miejscu). Ilość miejsc ograniczone!
- Szczegółowe informacje pod numerem tel. 0505 318 335 lub mailowo: gopa@88nat.trzepak.pl

TURNIEJE:

PRO EVOLUTION SOCCER

nagroda główna: kansola PS2/Xbox

PRO EVOLUTION SOCCER 2

nagroda główna: kansola PS2

- Ustawienia w grze:
- kamera Wide (za zgodą przeciwnika można zmienić na inną)
- szybkość: na "full" (PSX)
- czas: mecz trwa 5 min.
- Przed meczem dapuszczalne jest ustawienie farmacji i taktyki, w czasie nie dłuższym niż 1 min.
- Podczas meczu można wprawadzać rezerwowych zawodników.

Zmiana może być wdrażona tylka wtedy, gdy piłka "nie jest w grze" (Free Kick, Corner)

- W turnieju PES2 na PS2 można wybierac spośród wszystkich reprezentacji dostępnych w grze. W tumieju PES na PSOne nie można grac reprezentacją Brazylii!
- Zabranione jest zmienianie drużyny w trakcie turnieju
- Nie można ładować ustawień z własnych Memorek!!!
- System rozgrywek

(PS2 i PSX) 1. runda: system pucharowy („przegrany odpada"); „pokonani" walczą o awans między sobą
2. runda: system pucharowy („przegrany odpada"); „pokonani" walczą o awans między sobą
3. runda: system pucharowy lub grupy (zależnie od liczby osob biarących udział w turnieju)

- Szczegółowe informacje pod numerem tel. 0505 318 335 lub mailawa: gapo@88net.trzepak.pl

HALO

organizatar i sponsor turnieju - firma Suskom

nagroda główna: kansola GBA

- Turniej Singlowy ("Free For All")
- uczestnicy zostają podzieleni na 4-osobowe grupy z każdej grupy wychodzi dwóch najlepszych, ostatni adpada, a trzeci gra mecze barażowe, z których pierwsza dwójka przechodzi dalej
- gramy na jednej wybranej przez PCH arenie, a mianawicie „Battle Greek"
- ustawiamy 100% energii (z tarczą), radar, Generic Weapon, Slayer Pro, do 50 'fragów' (z wyj. finału)
- gramy według systemu 'HALO SCORING'

- Organizatorzy oddają nam do dyspazycji dwa telewizory (28") oraz dwie kansale. Gramy systemem "dwóch ludzi na jednej konsoli", Xboxy połączane kablem LINK. Szarpiemy w wersję NTSC-USA, z powodów czysta technicznych. Sugerujemy zabranie ze sobą własnych padów (organizatorzy zapewniają cztery szt.) i - w miarę możliwości - kart pamięci z własnymi profilami zawadników.
- Załazenia mini-turnieju drużynowego (Team Slayer) ogłoszone zastaną na miejscu
- Wszystkie pytania dotyczące rozgrywek i ich zasad można kierować na mail gcn@wp.pl lub g-g: 5127344

MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE

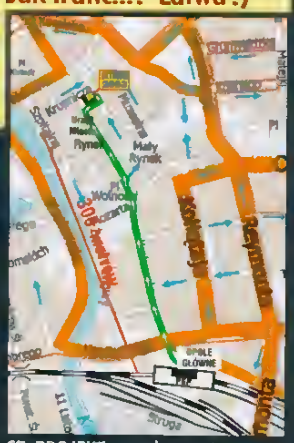
nagroda główna: GBA

- Jak na razie na turniej zapisała się garstka chętnych. Oto kilka zasad turniejowych:

Uczestnicy zostaną podzieleni na 2 lub 4 grupy (zależnie od liczby uczestników). Z grup wychodzą mistrz i wicemistrz. Po eliminacjach grupowych przechodzimy na system pucharowy, czyli np. "zwycięzca z grupy 1. gra ze zdobywcą drugiego m-ca z grupy 2."..

Przebieg turnieju:
Rozgrywki grupowe - do trzech wygranych rund i jednego zwycięstwa
Ćwierćfinały, półfinały - do trzech wygranych rund i dwóch zwycięstw
Finał - do 5 wygranych rund i dwóch zwycięstw
Dostępne będę przejściowki do padów od PS2!!!

Jak trafić...? Łatwa :)



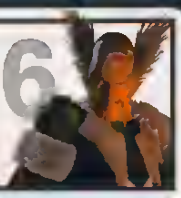
SPONSORZY: SYNITOPS, EXE, Suskom

(firma będzie organizować prezentacje nowych gier)

Dziękujemy firmie CD PROJEKT za udostępnienie gier

Piła

Kącik BIJATYK 56



Budiet mama, budiet sonce... Piękna pogoda za oknem - i tak ma być:). Przy takiej pogodzie człowieka od razu ciągnie do morza, a na odpowiednią wycieczkę nadarzy się świetna okazja na początku lipca, kiedy to w Gdańsku odbędzie się TELEPORT 2003. W trakcie tej imprezy będą miały miejsce turnieje w najróżniejsze bijatyki na konsole. Szczegóły znajdziecie poniżej. (...) Udało się nawiązać współpracę z Fighting Korner, dzięki czemu wszelakie newsy dotyczące świata bijatyk będą co miesiąc ładnie pozbierane w stosowną, zwięzłą "pigułę". Kącik pęka w szwach, nie mam pojęcia nawet, czy wszystko w tym miesiącu się zmieściło, a już za miesiąc będzie naprawdę SOLIDNA dawka tekstu dotycząca GUILTY GEAR XX. Z partyjnym pozdrowieniem. [kali]

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk", tel. 0501 391 911

TEKKEN 4

Tym razem poggle trudniejsze, niż ostatnio. Wreszcie co nieco do Lawa wraz ze zmianami postow.

Autor: SZKID, Gorzów Wlkp.

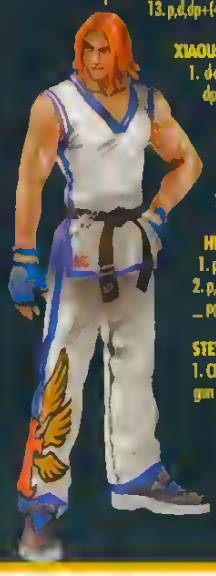
BRYAN:
1. CH SS+1+2, t+2,1, gp+4, d+2, 1, p,p+2
2. CH SS+1+2, t+2,1, gp+4, 3,3, p,p+2 (pod górę)
3. CH WS+3, WS+1, p+3, 1~2, p,p+2
4. CH WS+3, WS+1, d+2, 1, d+2, 1, p,p+2
5. d,dt,t+2, 1~2, 1~2, p,p+2
6. dp+3, WS+2, 1, p,p+2
7. TAUNT 2, CH SS+1+2, p+2,1,4,2,1,4,2, d+2, 1, 1, p,p+2 (pod ścianą)
8. SS+1+2, t+2,1,2, t+1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,4 (pod ścianą)

HWOARANG:
1. RFF p+4~4, t+3, 1~2, p+3,1, dt+4,4
2. p~dp+4, p+4,2, 3~4, 1~2, p+3,1, p,p+4

LAW:
1. t+1,2,1, 2,2<1, 4,3~t,p~t,p+3
2. t+2,3,4, t+2,3,4~t,p~t,p+3
3. p,p+3+4, 1,2,3, 4,3~t,p~t,p+3
4. WS+2, t+2 (flip za plecy) d,dp,p+4, 2, d+1+2~p+1 (z górki)

JIN:
1. t+1+2~d,g,t,p, t,p+2,1,d+2, 1,2,3,1, 1,2,3 _ p+3~3, d+4 (pod górę)
2. w plecy t+1+2 t,p+2,1<d+2, 2, 1, 1, p,p+2
3. CH p+4 SS(p), p,d,dp,p+4, dp+1,4 _ 1~2, p,p+2

KAZUYA:
1. CH t,t+2 _ WS+2, WS+2, p,d,dp,p+4, 1, 1, EWGF _ p+2
2. CH t,t+2 _ WS+2, WS+2, EWGF, EWGF
3. CH t,t+2 _ WS+2, 1~2, t+3,1, 1, EWGF_P+2
4. CH t,t+2 _ WS+2, 1~2, 1, TGF 3
5. CH t,t+2 _ WS+2, EWGF, EWGF, EWGF
6. CH t,t+2 _ WS+2, EWGF, 1, EWGF, 1, EWGF_WGF (Z WGF'EM ŁATWIEJ)
7. CH t,t+2 _ WS+2, SS(P), WS+2, 1~2, TGF 3
8. CH t,t+2 _ WS+2, dp+4, EWGF
9. CH t,t+2 _ WS+2, EWGF, p,d,dp+3
10. t+3,1,4,1, SS(f), p,d,dp,p+4, 1, 1, EWGF
11. t+2,1,4,1, EWGF_WGF, p,d,dp+4
12. gp,N+4, EWGF, dp+1,p+2
13. p,d,dp+(4),4, EWGF, EWGF



XIAOU:
1. d+1+2, B+1+2, d+1+2, gp+4,4, dp+3,2,1, p,p+1+2,1+2

KING:
1. gp+4, 1~2, dp+1,2, d+3+4,2 _ t+3
2. DP+1, DP+1, d+3+4,2

HEIHACHI:
1. p,p+2, p,d,DP+1, d,g, gp+3,4
2. p,p+2, EWGF, 1, p,d,dp+4,4,4,1, EWGF _ pg+4~3

STEVE:
1. CH p+1+2 (stun), d,dt,t,p+2, gunting gun (pod ścianą)

TELEXTREME

Oto nowe pytanie konkursowe

KTÓRE Z POSTACI W TEKKEN 2 POTRAFIŁY PORUSZAĆ SIĘ W TRZECH WYMIARACH?

Zasady takie jak zwykle- liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS y nie są brane pod uwagę. Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy. Odpowiedzi można udzielać dnia **28.05.2003 r.** pod numerem **0501391911** od godziny **21.00** TIP- czas = zegar w TV4 w serwisie informacyjnym "Flesz". Wcześniej telefon jest wyłączony, albo nie odbieram, telefon zostaje też wyłączony po rozwiązaniu konkursu

Odpowiedź na pytanie z TE#69 Chodziło oczywiście o Kima. Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli: Krystian Rząd, Tomek Kolenderski, Marcin Zawiła. Gratulujemy!

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Oto obiecane dwa tributes do True Ogre'a i Nina Williams- od Sławka Kuciela z Jaworzna.

TRUE OGRE:

1. ..... p,p,N,2, d+1, d+1, d+1, d+1, d+1, FC,p+2 (True Ogre)
2. ..... SS (p) d+1+2, d+1, d+1, d+1, d+1 (flip), d+1, FC,p+1 (True Ogre)
3. ..... CH t,dt+4, 1, d+1, d+1, d+1, d+1, FC,dp+2 (True Ogre)
4. ..... SS (p) gp+4, 1~2, 1~2, p+2 (BIG)
5. ..... 1+2+3+4, d+1+2, d+1+2 (True Ogre)
6. ..... gp+4, d+1, d+1, d+1, FC+2
7. ..... p,p+2, WS+4, d+1, WS+4,4
8. ..... d+1+2, p,p+4, d+2, WS+4,4
9. ..... dp+1+2, p,p+4, d+1, FC dp+2
10. ..... d+1+2, dp+1+2, d+1, FC p+2
11. ..... FC+3,3 (p)3, gp+4, FC+3,3 (p) 3
12. ..... dp+1+2, dp+1+2, d+1, FC p+2
13. ..... SS+4, WS+4, 1,1,2
14. ..... dp+1+2, WS+4, d+1, d+1, FC+3,3

NINA WILLIAMS:

1. ..... dt+4,3, p+4, p+4, p+4
2. ..... d, DP+2, d+4,1, d+4,1, p,p+3
3. ..... dt+3+4, 1, 1~2, 1~2, p,p+4
4. ..... dt,d,dp,dt+2+3, dt+3+4, gp+3, d+4,1,dp+3,1,2, p+1+2
5. ..... dt+3,4, gp+3, d+1, WS+4, p,p+3
6. ..... t+1, d+4,1, 1, 1, d+4,1, p,p+3
7. ..... dt+3,4, dp+2, 1, dp+2, 1, p,p+4
8. ..... d,DP+2, 1 (flip), dp+3, 1~2, p+1+2
9. ..... dt+3,4, p+4, p+4, d+4,1, d+4,1, p,p+3
10. ..... dt+3,4, dp+2, 1, 1, p+4, p,p+4
11. ..... dt+4,3, d+4,1, d+4,1, d+4, 1, d+4,1, p,p+3 (BIG)
12. ..... dt+1+2, 1, 1~2, 1~2, p,p+3 (BIG)
13. ..... CH p+4, p+4, d+4,1, d+4,1, d+4,1, p,p+4 (BIG)
14. ..... gp N 4 (stun), dp N 3, d+4,1, dp+3,1,2
15. ..... dt+4,3 d+1, d+1 d+1, p,p+3
16. ..... dp+2, 1, 1, 1, 1, p,p+3
17. ..... dt+4,3 1, 1, 1, 1, 1, p,p+3 (BIG)

WIELKI TURNIEJ BIJATYK na konwencie TELEPORT 2003

(Tekken 4, Virtua Fighter 4, Mortal Kombat:DA, Soul Calibur 2 oraz Capcom vs SNK 2, Guilty Gear XX i Street Fighter III : Third Strike)

Kiedy i Gdzie:

W dniach od 4 do 7 Lipca 2003
(Nocleg na terenie imprezy)
Zespół Szkół Łączności
Podwale Staromiejskie 51/52
Gdańsk

KOSZTA

30zł do końca maja
40zł po tym terminie
15zł jednodniówka
25zł grupy 10 - osobowe lub większe, które wpłacą akredytację do końca maja

NAGRODA GŁÓWNA
GAMEBOY SP
ufundowała firma
Nintuś
Wypożyczalnia gier i konsol video
81-323 Gdynia ul. Morska 13
tel. (+58) 620 - 20 - 47

Formuła turnieju:

W każdą grę organizowany jest jeden turniej. Suma punktów zebranych we wszystkich turniejach rozstrzyga o końcowej klasyfikacji graczy.
Nagrodę główną otrzyma gracz, który zdobędzie największą ilość punktów. Dla zwycięzców poszczególnych turniejów przewidziane są nagrody dodatkowe.

DODATKOWE INFORMACJE: **o konwencie**: www.teleport.gildia.com, epuzer@gildia.com, **o turnieju**: fk.realm.pl/teleport, kokai@data.pl

Pila

Zapraszam do lektury kolejnej części opisu DOA3. Tym razem materiał skierowany jest do fanów "maszyny do zabijania" aka Jann Lee

[mutti]salw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 3

JANN LEE

"Janek", jak widać na pierwszy rzut oka, jest grową inkarnacją słynnego Bruce'a. Pokuszę się tez o stwierdzenie, ze zdecydowanie najlepszą. Jakby tego było mało, jest na postacią prostą w sterowaniu i diabelnie mocną - ma to który zawodnik potrafi doromac jego gwarantom po set up throw oraz reversalach. Ale ta nie koniec - Jann ma tez niezłe możliwości Limbo Stun, a także łatwe i mocne juggle. Zsumujmy to wszystko z prędkością i priorytetem ataków, na i mamy obraz rzeźnika, któremu, kierowanemu ręką doświadczanego Gracza, mało kto podskoczy. Janek posiada tez kilka mega-efektownych akcji - na przykład multipart w którym wkamponowuje twarz przeciwnika w ścianę. Cóż, każdy kto odczuje to na własnej skorze z pewnością zaprzeczy, że pan Lee to tylko "kaguciik", który wydaje śmieszne dźwięki. Podobnie jak Lau w VF - krat szybko, duzo i bez nadmiernej finezji - a takich postaci należy się bac.

SERIE:

P,K - H,H (TC)
P,P,K - H,H,H (TC, WH)
P,P,P,K - H,H,H,H (TC, WH)
P,P,P,P - H,H,H M (TC, WH)
P,P,P,d+K - H,H,N,L (TC)

Podstawowe zgadywanki - nie należy robić ich za często, bo przeciwnik zaczyna reversować trzeci cios

P,p+P,K - H,N,M (TC, WH)
P,p+P,d+K - H,H,L (LTC)
P,d+P,P - H,M,M (TC)
P,d+P,R - H,M,M (UC, WH)
P,(d)+P,K - H,M,L (LTC)

Tu z kolei drugie uderzanie na mid oraz zgadywanki mid-low. Trzecia seria przydaje się, jeśli chcesz utrzymac przeciwnika na nogach, w CR. Tu mamy bardziej skuteczne warianty, jednak niskie ciosy są szczególnie podatne na kontry (LTC). Świetna jest seria P,d+P,K, gdyż ta jedyna bezpieczna (UC) z powyższych.

P,P,d+K,K - H,H,L,M (UC, WH)
P,P,(d)+K,K - H,H,L,L (LTC)
P,P,p+P - H,H,H (UC, CHJG)
P,P,t+P,P - H,H,M, (BT, UC), H (BT, BTC, RAC)

Te serie oferują także mid lub low przy trzecim uderzeniu. Z kolei trzecia jest lekkim wybiciem na CH. Jeśli ostatnia zacznie wchodzić, to można zatrzymac się po trzecim ciosie i zaatakować BT (np. BT d/t+K) - przydatne do customów. Warto również pamiętać, że każdą serię zaczynającą się od "P" można wykonac też po g/t+P (punch z unikiem).

g+P,P - H (UC),M (TC, WH)
p,p+P,K - H,M (TC, WH)
p,p+P,d+K - H,L (LTC)
K,K,K - H,H,H (UC, WH)

Pierwsza seria jest świetna - najpierw cios UC (dający CR na CH), a potem CHJG (można świetnie sępic na mid reversal). Dwie następne to znane już końcówki, natomiast ostatnia służy tylko do sępienia na wysoki reversal (lub niski rzut).

p+P,P - M,M (TC)
p+P,K - M,M (UC, WH)
p+P,d+R - M,L (LTC)

Teraz serie z początkiem na mid. Są to końcówki wcześniejszych zestawów, tyle ze p+P jest dobrym starterem (robisz tylko dwa ciosy więc ryzyko reversala spada)

t+K,K - M,H (TC, WH)
d/p+K,R - M,H (UC, WH)
d/p+K,t+K - M,M (TC z blisko, WH)
d/p+K,P - M,M (TC, WH)

Tutaj kilka mix-upów - warto robic kontynuacje ze sporym opóźnieniem, ba sama d/p+R to niezły cios. Natomiast poniższe, to dobra zgadywanka pomiędzy mid a high

p+K,K - M,H (TC, WH)
p+K,t+K - M,M (UC, WH)

d+K,R - L,M (UC, WH)
(d)+K,K - L,L (LTC)

Ha i znow "klasyko" - mid czy low? Mid jest zawsze UC, natomiast z lowem lepiej nie przesadzac. Jeśli pierwsze wejdzie na CH, to daje CR i możemy sępic no reversal. Jak widac, Jann posiada bardzo zroznicowane serie i można dzięki nim prowadzic agresywną ofensywę. Jednak tu jego siła się nie kończy, zobaczmy pojedyncze ciosy.

POJEDYNCZE ATAKI:

HIGH
g/p+P - szybki punch, dający CR na CH. Niespecjalnie mocny, ale za to UC
t,t+P - uderzenie sierpem, które obraca nas tyłem i daje CR. Mamy wtedy rozmaite możliwosci ataku, ale w razie zablokowania Jann jest BTC i BAC.
g/t+K - rewelacyjny juggle starter. Jest CHJG, a normalnie daje CR. Pozwala na bardzo mocne juggle, a ponadto można go stosowac po WH (nie dabija). Jest to jedno z najlepszych technik do posadzenia na CR. Jego słabe punkty to TC i AC.
g+K - mocny but z obrotu, wychodzący z pewnym opóźnieniem. O sidestepie nie ma mowy, do tego damage z tej techniki jest niezły (ponadto daje WH, ale niestety jest TC)
qcf+P - ultraszybka pięść w zęby, naprawdę bolesna dla przeciwnika. Zawsze zbija z nóg i daje WH, ale nie można wyprowadzić po niej combo pod ścianę (zbyt duże opoznienie). Ponadto jest TC i AC, więc nie należy przesadzac. Jeśli jednak chodzi nam o pojedynczy spory damage, to jest w sam raz (tym bardziej, ze z bliska zadaje większa obrażenia)
qcf+K - "lot smoka", hehe. Jest to cios nieblokowalny, o niebywałej szybkości jak na tę klasę ciosu. Idzie na high, więc można się pod nim schylić, w dodatku obejście go to fraszka. Jednak jeśli zaskaczymy przeciwnika no bloku, to ufff! Prawie że odpada mu głowa, a Janek wykonuje kazackie podskoki. Proponuję używać sporadycznie, żeby przeciwnik się nie przyzwyczaił - wtedy technika to może byc skuteczne. W przeciwnym razie, wyjdzie na jaw jej podatność na kontry (jest RBTC i RBAC (na i tun banalny sidestep...))
p+F+R - bardzo użyteczna technika, ponieważ łączy zasięg z szybkością, a do tego daje WH. Jest TC, ale świetnie przydaje się przy ścianie, również kiedy chcemy doskoczyć z półdystansu z solidnym, wysokim ciosem (ma świetny priorytet)

MID
t+P - uderzenie kantem dłani, zawsze dające CR. Dzięki niezłemu zasięgowi jest to dobry sposób na początek customa. Warto stosowac, tym bardziej, ze jest UC i na CH daje WH
t,p+P - dość wolne uderzenie w "miętkie", które zawsze daje CR. Ja nie znalazłem szczególnego zastosowania dla tej techniki, ale jeśli potrzeba akurat ciosu z lekkim opóźnieniem, to ten nadaje się niezle. Ponadto jest UC, więc można stosowac go prawie bezkarnie
P+K - świetny priorytet, ale duże ryzyko - tak można by krótko podsumowac to uderzenie. Należałoby też dodać, ze damage jest naprawdę niezły, jak na tak szybki cios. Niestety, Jann odwraca się przy nim plecami, więc na bloku jesteśmy BTC i BAC. W kazdym razie warto czasem zaryzykować wejście się pomiędzy techniki przeciwnika (z bliska zadaje większy damage).
p,p+K - nooo, wreszcie mamy prawdziwego zabojca. Duży zasięg, świetny priorytet i szybkość, na i damage niczego sobie. W dodatku jest UC!!! Jest to podstawowe narzędzie do posyłania na WH oraz integralna część wielu najwaniejszych combosów. O ile przeciwnik pozwala nam na częste mixy, to nie należy mu szczędzic p,p+K.
g,g+P lub d,d+P - uderzenie z sidestepu. Damage jest bardzo solidny, da tego cios ten niezle wymija ataki. Minusy jednak są - TC i AC, w dodatku w razie WH nie można kontynuować combosem.
g/p+K,K - podwojne kopnięcie, spora postac je posiada. Pierwsze funkcjonuje jako szybki CHJG, zawsze daje tez CR. O ile u innych zawodników nie odgrywa ono wielkiej roli, tak u Janka jest to podstawowy juggle starter na mid (ponieważ innego po prostu nie ma). Na CH drugie uderzenie jest gwarantowane, ale marnujemy juggle - proponuję trzymac się tylko pierwszego. Słabą stroną tej techniki jest oczywiście opuszczenie w razie bloku - TC oraz AC.
t,p+K - kolejna świetna "noga". Nie wychodzi z zabojczą prędkością, jest to jednak dosc mocny cios, a przy tym całkowicie bezpieczny na bloku! Właściwośa te dotyczą też jego wszystkich odmian w seriach - jeśli więc przeciwnik kiedykolwiek zablokuje go w zestawie, to także jesteś UC. Zawsze daje WH, ale nie można kontynuowac.
F+R,K - bardzo istotne kopnięcie, gdyż na CH w closed stance daje Limbo Stun! Jest TC, ale zawsze możesz doduc drugie K (które jest UC). Jeśli otrzymasz limbo stun, to najlepiej klepnij "F", żeby przypadkiem nie wyszła drugie "K". Oba uderzenia dają WH.
t+F+K - jeszcze mocniejsza technika, rzecz jasna proporcjonalnie wolniejsza. Podstawowy atut to przeskok nad lowami, oraz długi czas wykonywania. Dziwne? Nie tak bardzo - przydaje się w customach, kiedy przeciwnik (mając CR) zaczyna gorączkowa reversowac. Jeśli nawet zgadnie, to powinieneś trafić go na opóźnieniu. W razie bloku jesteś UC, do tego wyskok ten zawsze daje WH (co tez warto zapamiętac).

LOW
d+K - mały zasięg, ale wychodzi bardzo szybka. Na CH daje CR, ponadto mamy da dyspozycji dwie kontynuacje. Wykonany pojedynczo jest TC, nawet na bloku!
d/t+K - podstawa do częstego stosowania. Jest bardzo skuteczny, gdyż normalnie daje CR, a na CH posyła na ziemię (niezle jak na tak szybki cios). Jednak w razie bloku jest TC.
d/t+P - całkiem fajna niska pięść, o dobrym zasięgu niż powyższa technika. Na CH obala przeciwnika, wystawiając go na g+F+P+K (nie jest to jednak gwarant). Ale jej podstawowy plus, to fakt ze jest UC.
d+F+K - najwolniejsza z niskich apgi, ale niezle schyla się pod wysokimi ciosami. Jest LTC oraz AC.

INNE:

d+P+K - jest to taunt, który może dezorientowac przeciwnika. Warto czasami go wykonac, kiedy przeciwnik ma CR (jeśli akurat zrabi reversal, to masz go w garści)
t+P+K - jest to stosunkowo wolne odejście, które fajnie działa z pewnej odległości od przeciwnika (z blisko raczej dostaniesz). Jeśli aponent wykona wtedy atok (który nie trafi), to od razu zaatakuj czymś mocnym.
d,d+F+P+R - jest to kolejny specjalny taunt, który funkcjonuje zarazem jako reversal na mid kick. Zadaje porownywalne obrażenia i robi się go raczej dla "stylu", niz skuteczności.

RZUTY:

t+T - standardowy rzut po zablokowaniu, można dołożyc gwarantowane d+K. Jeśli przeciwnik ma ścianę za plecami, to zmienia się animacja, a damage wzrasta o 10 punktów (rzut ten rozwala ściany, jak również morale przeciwnika).
qcb+T - niezły damage, ponadto posyła przeciwnika w prowo z małej odległości niszczy ścianę. Jeśli natomiast przeciwnik ma mur za plecami, to następuje zmiana animacji i wzrost damage o 10 punktów.
qcf+T,T - debeściacki multipart! Zadaje duży damage, ponadto jeśli Jann ma ścianę za plecami, to zmienia się w mega-kazacką akcję (wzrost damage o 10 p. oraz rozwałka ściany).
p+T - najgrazniejszy rzut Jana. Lepiej nie stosowac go w combosach, gdyż jest TC, ale zawsze możesz doduc drugie K (które jest UC). Jeśli otrzymasz limbo stun, to najlepiej klepnij "F", żeby przypadkiem nie wyszła drugie "K". Oba uderzenia dają WH.
p+T - najgrazniejszy rzut Jana. Lepiej nie stosowac go w combosach, gdyż jest TC, ale zawsze możesz doduc drugie K (które jest UC). Jeśli otrzymasz limbo stun, to najlepiej klepnij "F", żeby przypadkiem nie wyszła drugie "K". Oba uderzenia dają WH.
(idzie na low i można go blokować schylając się), który gwarantuje posadzenie p,p+K. Jeśli więc przeciwnik miał za sobą ścianę, to siada np. p+T, p,p+K, g/t+K, P,P,p+P, p+K,t+R. Jest to zabojczy damage, ponadto p+T (jak to catch throw) może wchodzic w ciosy przeciwnika.

REVERSALE:

HK oraz MP działają identycznie, jak p+T (gwarantowane p,p+K). Dodatkowa pa MP można posadzic gwarantowane (d),t,p+P
MR posyła na ścianę, pozwalając posadzić "P" (daje to zgadywanki).

JUGGLES:

po CH P,P,p+P
P,P,P,P
P,P,d+R,K
p+K,t+K
P,p+P,R
P,d+P,R

po CN g+P,P, lub CH g/p+K.

P,P,P,P
P,P,d+K,K (nie siada po CH g+P,P)
P,P,p+P, p+P,K

po CH g/t+K.
P,P,P,P
P,P,d+K,K
P,P,p+P, p+K,t+K
P,P,p+P, P,p+P,K
P,P,p+P, P,d+P,K
P,P,p+P, g,p+K,K

Limbo Stun, oraz combo w pliecy:
p+K, g/p+K (z duzej odległosci).
p+K, g/t+K (jeśli zosięg pozwala)
p+K, d/p,d/p,t,p+P (niezły damage, prościzna)

I to tyle, następnym razem bierzemy się za Chiuste.

PIGUŁA

Udało się nawiązac współpracę z opisywanym w zeszłym miesiącu site'em Fighting Korner (http://fk.realm.pl). Pontzsza pigułka newsow została przygotowana z udziałem jednego z autorów FK - Mariusza "Akiry" Petrowa.

❐ MIDWAY oficjalnie painfa mawoła, ze MORTAL KOMBAT VI ukaze się pod koniec 2004 roku - w jednym z wywiadow Ed Boon wspomniał, ze jego ekipa juz ostro pracuje nad tym tytułem. Gra ma byc stworzona od podstaw, nie będzie to pa prostu tytuł opierający się na MR 04. Tytuł ma się ukazac na wszystkie platformy, autarzy obiecują, ze będzie możliwa rozgrywka on-line.

❐ W Sieci ukazały się nowe filmy prezentujące najnowsze dziecka HOISE FACTORY, NEW POWER INSTINCT i MATRIMELEE. Krytycy twierdza, ze gra juz pa tych zapowiedziach bije na głowę RAGE OF THE DRAGONS.

❐ Nie udał się start nowej wersji GUILTY GEAR GG XX RELOAD. Developerzy z ARC SYSTEMS za bardzo się pospieszyli, gra ma duża błędów i w zasadzie nie do się w nią poważnie grać. Faust i Venom mają dwa banalnie proste infinitive'y. Potemkin ponoc ma błąd powodujący, ze jego cios "Potemkin Buster" może od razu zabic przeciwnika. Japonczycy są bardzo niezadowoleni.

❐ TECMO zapowiada, ze DOA4 pojawi się jednak dopiero pod koniec 2004 roku, ale przed koncem tego roku wyjdzie DDA: CODE CRONUS (Xbax). W okolicach premiery DOA4 będzie miało miejsce premiera filmu DEAD OR ALIVE, który określany jest jako połączenie "Aniołkow Charliego" z "Wejściem Smoka". Budżet filmu ma wynosić 30 milionów dolarów, a akcja skupiac się będzie na około 6 postaciach z DOA, chociaz w tle przewinie się praktycznie cało znana ekipa. Ukazany w filmie turniej oczywiście będzie odbywał się na egzotycznej wyspie, wystąpi tez motyw siatkówki plażowej. Scenariusz opracowuje J.F. Lawton (znany m. in. z "Pretty Woman"), czyser jeszcze nie jest znany.

❐ Pojawiły się plotki, jakoby ruszyły prace nad piątą częścią jednej z najlepszych gier SNK - SAMURAI SHOWDOWN. Brak jednak jest oficjalnego potwierdzenia ze strony Playmore/SNK.

❐ 15 kwietnia wypuszczono beta wersję gry KING OF FIGHTERS ONLINE. Co prawda rejestracja jest darmowa, jednak jednym z utrudnien może być... wymagana znajomosc j. koreanskiego.).

❐ Nowy RING OF FIGHTERS na Dreamcasta będzie zawierał tzw. "Challenge Mode" podobny do tego z GUILTY GEAR XX.

❐ THQ zapowiada wydanie jeszcze w tym roku WWE WRESTLEMANIA XIX. Gra ma zawierac około 40 - 45 prawdziwych gwiazd WWE, na które firma posiada licencje. Tryb dla jednego Gracza będzie urozmaicony o rozne questy do wykonania. Poza tym postacie mają posiadac wiele stref rażenia, które będą podzielane na głowę, korpus, nogi oraz ręce, pojawi się tez krew. Podobno gra ma byc bardziej realistyczna niz popisy w telewizji... Platforma – GameCube.

❐ W SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS zostanie wdrożona pewna nowość do systemu - tzw. "Ground Step", który zostaje normalne biegnie i będzie umożliwiał płynne wychodzenie z ciosami. Ostatnie informacje wskazują na następujący wstępny skład postaci: SNK: Ryo Rusanagi, Iori Yagami, Mai Shiranui, Earthquake, Terry Bogard, Rya Sakazaki, Shiki, Choi Bonge, CAPCOM - Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Huga, Dhalsim, Akuma, Tabasa

RELACJA Z TURNIEJU TEKKEN 4

Poniżej znajdziecie relację z ostatniego turnieju TEKKEN 4 - w Przeworsku - autorstwa Mashtera.

Czwartego kwietnia br. w Przeworsku odbył się drugi w tym roku ogólnopolski turniej w TEKKENa 4. Wybrałem się na niego wraz z Icikiem. Po krótkiej przechadzce w końcu nasze oczy dostrzegły na jednym z budynków wytoczony transparent "Iluzja". Nie, to nie był Matrix, tylko wejście do dyskotekowego pubu. W środku od razu zapoznałem się z regulaminem turnieju i nie uwierzyłem w to, co przeczytałem. Pomysł na przeprowadzenie eliminacji w grupach nie był nawet taki zły, zważywszy na małą frekwencję uczestników (około 50). Jednak 2 rundy i

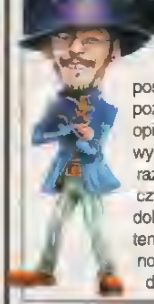
100% energii, to stanowczo za mało. Całe szczęście, że ludzie odpowiedzialni za stworzenie tych zasad byli choć odrobinę "elastyczni" i zgodzili się na małą ingerencję z mojej strony. Udało mi się wynegocjować 120% energii i możliwość konfigurowania klawiszy. Do grania zostały przygotowane tylko dwa stanowiska. W sumie przy takiej ilości zawodników nie było to jakimś większym niedopatrzeniem ze strony organizatorów. Po szybkim potwierdzeniu zapisów, zawodnicy zostali losowo podzieleni na cztery grupy z jednym faworytem w każdej. Bez wielkich emocji po niespełna 3 godz. grania faza eliminacyjna dobiegła końca. Chociaż były i rewelacje, np. 11 podcinek Bryanem podczas jednej rundy (i co najlepsze większość siadła!). W tym okresie gry zdarzyło mi się nawet raz zagrać Pandą i to z nieoczekiwanie dobrym skutkiem. Niestety już w pierwszej rundzie Playoff spotkałem się z Remikiem Kumorem, którego zbiłem przeokrutnie (naprawdę nie spodziewałem się takiej postawy z jego strony). Reszta walk w tej, jak i następnej fazie nie miała jakiegoś większego oddźwięku i w żaden sposób nie była w stanie mnie zadziwić. W półfinale trafiłem na Witolda Zycha grającego Julią, który najbardziej zachwiał moją drogę do finału (atakowanie Lawa nie popłaca). Pechowałem jednak go za dobrą grę i mam nadzieję, że na następnym turnieju dojdzie jeszcze wyżej, bijąc masę Jinaw i Steve'ów. Za to w drugiej walce półfinałowej zmierzył się Icek z Łukaszem Kurkiem i - a dzwo - nie było to taka łatwa przeprawa Jacka do finału jakiej się spodziewał. Choć nie można zapomnieć o honorach dla Łukasza, który zaprezentował najbardziej wiesniacką grę Jinem, jaką do tej pory widziałem. Z walki o trzecie miejsce na przekór logice zwycięska wyszedł Łukasz Kurek ponownie zaskakując nas najmniej wyszukanym ze wszystkich możliwych stylów granie Kazamą. Około północnej przyszedł czas na to, na co wszyscy niecierpliwie czekali, walkę finałową. Bez zbędnych komentarzy wybrałem Lawa, Icek Xiaoyu i sekundę poźniej rozpoczęła się decydująca batalia. Po trzech zaciętych pojedynkach (każdy do 5 rund) Icek wygrał starcie, jednocześnie wygrywając cały turniej. Według mnie, Icek jest w tej chwili najlepszym graczem T4 w Polsce i wątpię, żeby ktoś w najbliższym czasie był w stanie mu zagrozić. Ta, co wyprawiał z niektórymi przeciwnikami momentami zasługiwało na wielki podziw. Generalnie rzecz biorąc gra reszty zawodników była na nieco więcej niż przeciętnym poziomie, co nie znaczy że brakowało dobrych Graczy. Aha, pomiętając za grając Steve'em czy Jinem i to w tak żałosny sposób jak w Przeworsku, nie przysporzycie sobie szacunku u innych Graczy, co najwyżej na Wasz widok będzie im się malował na twarzy wyraz lekkiego skrzywienia.

Podium:
1. miejsce - Jacek (Icek) Rzymełka (Xiaoyu, Pwul, Bryan)
2. miejsce - Damian (Mashter) Matysiak (Law, Kazuya, Panda)
3. miejsce - Łukasz (?) Kurek (Jin)
4. miejsce - Witold (White King) Zych (Julia)

Nagrody były skromne, ale ważne ze w ogóle były (sponsorzy wycofali się na tydzień przed turniejem). Podsumowując, turniej uważam za udaną imprezę i z pewnością pojadę na drugą edycję, którą już organizatorzy zapowiadają na lato (czekamy). Pragnę podziękować właścicielowi klubu Iluzja za to, że zachował się jak człowiek, pozwolił wypić kilka piw, pogadać, pograć i w ogóle posiedzieć do rana. Do następnej imprezy

stur@psxextreme.pl

Kącik RPG 40



Tejooo! Nie ma to jak ambicja! Ufny w swoje możliwości i łaskawe zrządzenia losu postanowiłem zmodyfikować swojego "błaszaka", wynikiem czego zostałem na dwa tygodnie pozbawiony możliwości odbierania maili i pisania tekstów. Swoich perypetii ze sprzętem opisywać tutaj nie będę (PC rulez:), chciałem tylko przeprosić wszystkich tych, którzy wysyłali do mnie maile w drugiej połowie kwietnia i nie doczekali się odpowiedzi. W kazdym razie już jest w miarę 'łokej', nawet PS2 zaczęła zdrowieć, stąd mogłem poszarpać w czwartego BOF z okazji podwójnych świąt. A co w tym "Kąciku...? No, już jest prawie dobrze - udało mi się wyciągnąć od 'Ufoka' dodatkowe pół strony (przynajmniej na razie i na ten miesiąc) i mam nadzieję, że na tym się nie skończy - słyszysz Ścierа?! Ponadto są dwa nowe działy, o których wspominałem przed miesiącem, postanowiłem również reaktywować dział listów, jeśli tylko utrzyma się tendencja wzrostowa w ilości stron:)

KONKURSY

PANTEON GWIAZD

Znowu VAGRANT STORY?! Fanów tej gry w Polsce jest chyba więcej, niż rezydentów budek z piwem, ześ na piedestał tym razem wspięł się Tomek Rozanski z osiągnięciem wykonanym na podstawie "VAGRANT STORY ULTIMATE ARMOR GUIDE" Samuela Riesterera ze strony gamefaqs.com..

Kto: Tomek "ToRos" Różański z Lublina
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: wykucie z Damascusa wszystkich części skwipunku typu Dread, posiadających jednocześnie po 100 punktów we wszystkich charakterystykach Class, Affinity i Type (HARD)

RPG EXTREME

Zadanie postawione przed Wami w zeszłym miesiącu okazało się prawdopodobnie niezbyt szczęśliwie sformułowane, dlatego też zmieniam trochę jego treść i mam nadzieję, że tym razem ktoś mu podoła.

Wymień PRZYNAJMNIEJ TRZY konsolowe RPG, w których pieniądze można przechowywać w banku (lub innej pełniącej tę rolę instytucji) lub zamienić na specjalnie do tego przeznaczone środki trwałe (np. sztaby złota).

Na odpowiedzi (mailem lub na kartkach pocztowych) czekam do następnego "Kącika".

MORROWIND QUESTS

No, nie spodziewałem się tak szybkiego i mocnego odzewu! Na inaugurację tego działu wybrałem kilka z questów nadesłanych przez Tamka Zygmanskiego z Bytomia, który w nagrodę otrzymuje pada.

Jedne z bardziej opłacalnych questów w grze otrzymujemy od ważniejszych Daedr występujących w swiecie Morrowinda. Problem z takimi zadaniami polega na znalezieniu właściwej świątyni, w której dana Daedra rezyduje oraz oczywiście z poziomem trudności wykonania danego zlecenia (przeważnie wiąże się ono z zabiciem jakiegoś cięższego przeciwnika). Żeby otrzymać zadanie, klikamy na statuę Daedry, ta sama rabimy po jego wypełnieniu.

Daedra: Malacath

Świątynia: Assurdirapal (region Sheogorad, wschodni cypel dużej wyspy na północ od Maar Gan, a na północny-wschód od Urshilaku Camp)
Zadanie: zabić Farvyn Oreyn. Żeby go znaleźć, udajemy się do Vivec, gdzie od przechodniów dowiadujemy się, że przebywa on obecnie w Gnaar Mok. Rzeczywiście, znajduje się zaraz na północ od miasta. Walkę toczymy z Oreynem i parami jego strażnikami (a ile mnie pamięć nie myli, jeden z nich miał jakąś dobrą zbroję).
Nagroda: Helm of Oreyn Bear Claw

Daedra: Mala - Bal

Świątynia: Yansirramus (na zachód od Tel Aruhn - wyspa przy kontynencie)
Zadanie: zabić Daedryckiego Monarchę Mento NA rezydującego w podziemiach Kora-Tur (dokładnie na wschód od fortecy Kogoruhn-to, która znajduje się na północny-wschód od Maar Gan). W środku dużo Daedrothow do zabicia, a nasz główny przeciwnik (plus kilka fajnych przedmiotów) w grocie z tronem.
Nagroda: Mace of Molag Bal

Daedra: Azura

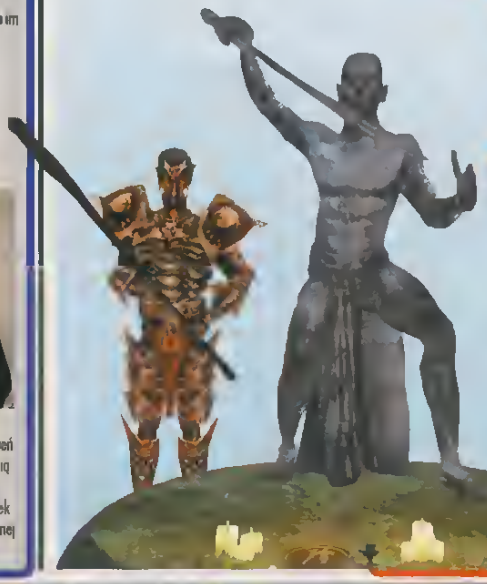
Świątynia: znajduje się na południowo-wschodnim krańcu kontynentu (na wschód od Molag Mar), poznać ją można po dużej statui przy brzegu.
Zadanie: zabić Daedr na wyspie w pobliżu Dagon Fel (dokładnie na północny-zachód). Jest ich tu trochę plus główny przeciwnik - Golden Saint Stead. Pamiętać przy tym należy, aby nie zakłócać spokoju osobie w chatce.
Nagroda: Azura's Star (sam gem, który tak naprawdę przyda się dopiero w Tribunale)

Daedra: Mazhala

Lokacja: ołtarz pod Areną w Vivec (w kwaterze Morag Tang)
Zadanie: otrzymujemy je po wcześniejszej rozmowie z Tarosem Drolem (nie jestem pewien, czy przypadkiem nie trzeba należeć do Morag Tong), a musimy otruć Balyna Omaresa. W tym celu udajemy się do Balmory, dostajemy się przez dach do jego domu (po wschodniej stronie rzeki, trzeba użyć wytrycha lub czaru Open), klikamy na garnek - i tyle.
Nagroda: Ring of Khajiit

Daedra: Baethiah

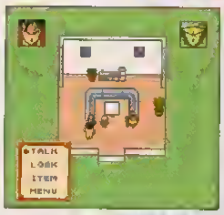
Świątynia: o położeniu świątyni informuje nas niejaki M'aiq the Liar (na małej wysepce na północny wschód od kontynentu, a na wschód od Dagon Fel), a znajduje się ona na zachód od świątyni Ashurnibibi (to z kolei na północny-zachód od Hla Oad) i może być lekko niewidoczna, gdyż cała znajduje się pod wodą.
Zadanie: w środku znajdujemy głowę Daedry i otrzymujemy zadanie odbudowy świątyni. Najpierw w Caldera rozmawiamy z orkiem Duma Gro-Lag (Ghorak Manor-górne piętro). Potrzebuje on 2000 oraz książkę, którą możemy kupić w Vivec (Foreign Quarter - Jobasha's Rare Books, "Baethiah's Glory"). Teraz czekamy "tylko" parę tygodni na Khartag Point (północny-zachód od Gnaar Mok) pojawia się nowy posąg Baethiaha.
Nagroda: Gold Brand



OLDSCHOOL

Hub, pomysł prowadzenia tego działu najwyraźniej przypadł Wam do gustu, tak więc jedziemy z tym koksem. Na początek jedna z dwóch recenzji nadesłanych przez Michała "HHGLOBUS" Boducha z Pyskowic (nieźle napisane, choć przydałoby się więcej szczegółów na temat fabuły, a i ocena końcowa wydaje się trochę za wysoka) oraz recka niejakiego Jakuba Piasecka z Kielc (dość fachowa, choć mieca bez polotu).

DRAGON BALL LEGEND OF SUPER SAIYAN



Gra została wydana na konsolę Super NES w 1992 roku, a jej producentem jest japoński koncern BANDAI, który ma wyłączność na wszystkie produkcje traktujące o "Smoczych kulach". Pewnie sam fakt, że gra bazuje na tym popularnym anime, może niektórych sceptyków odstraszyć, jednak przynajmniej koni serii powinni zaznajomić się z tematem mojej recenzji.

Zanim zasiądziecie do gry, musicie wiedzieć, że nie jest to rasowe RPG, w którym "karmiąc" postacie danymi przedmiotami zwiększamy ich parametry. Statystyk typu szybkość czy zręczność tutaj nie podniesiemy, jedyne co można nabić to level postaci, a wraz z nim - siłę.

Jeśli chodzi o fabułę, to z początku nic nie wskazuje na to, że różni się od tej, którą obmyślił Akira Toriyama. Jednak już przed walką z pierwszym bossem zauważamy pewne niescisłości, które z czasem powiększają się do niebotycznych rozmiarów. Walczymy z nieznanymi wrogami, znajdujemy kule tam gdzie być nie powinny, a nawet werbujemy do drużyny postacie, których na próżno szukać w serialu czy mandze. A ze znanych bohaterów mamy Son Goku, Piccolo i pozostałych, którzy muszą rzecz jasna pasować do wydarzeń z początku serii DBZ, czyli walki z Saiyanami i tyranem Freezerem.

Od strony audiowizualnej gra prezentuje się dobrze, aczkolwiek bez rewelacji. Grafika trzyma poziom, choć do np. takiego CHRONO TRIGGERa spora jej brakuje. Muzyka natomiast pasuje do klimatu, ale znanych z anime matywów tutaj nie uświadczymy. Ogólnie gra w tym aspekcie prezentuje się pozytywnie.

Teraz oczywiście najważniejsze, czyli grywalność. Walki rozgrywane są bez popularnego paska ATB - każda z postaci ma jeden ruch podczas kolejki, choć czasami zadaje kilka ciosów, a nawet wyprowadza kontratak. Aby użyć czaru na przeciwniku, muszą być spełnione dwa warunki. Po pierwsze musimy mieć w zanadrzu kartę magii. Z każdym rozpoczęciem kolejki mamy dostęp do pięciu kart i jeśli wśród nich jest magiczna, możemy użyć pożądanej techniki, jeśli nie - atakujemy fizycznie. Siła ataku jest zależna od wartości karty, a skoro kart jest pięć, możemy atakować tylko pięcioma bohaterami, mimo iż w składzie czasem mamy ich więcej. Oczywiście, dopuszczalne jest karzystanie z przedmiotów, np. z adamu, lekarstw czy takich, które dodają punkty KI, będące drugim warunkiem użycia magii. Pod koniec gry otrzymujemy również przedmioty zwiększające naszą siłę na jedną walkę. Nie ma jednak żadnych bransolet czy akcesoriów, ani możliwości wskrzeszania fighterów.

Ola fanów serii jest to pozycja obowiązkowa, pozostali niech chociaż spróbują oderwać się od nabijania Cloudown parametrów i sprabują czegoś lepszego.

- Wydawca ..... BANDAI
- Emulator ..... SNES (PC)
- Grafika/Dźwięk 7/8
- Ocena ..... 7+

TALES OF PHANTASIA

Gra została wydana w Japonii (1996 r.) przez NAMCO na konsolę Super Famicom (SNES) i mestety nie doczekała się premiery w Stanach oraz Europie. W jej angielską wersję możemy zagrać dzięki translatorom z DeJapu (www.dejap.com - stąd można ściągnąć potrzebne z tłumaczeniem).

Na początek parę słów o fabule. Młody wojownik imieniem Cless oraz jego przyjaciel - Chester, wybierają się na polowanie. Kiedy wracają do rodzinnej osady, zastają tylko zwęglone domy oraz trupy ich mieszkańców. Zaprzysięgają dowiedzieć się, kto jest sprawcą tragedii oraz pomścić śmierć rodzaców. Na swojej drodze napotkają osoby które przyłączą się do ich krucjaty oraz wspomogą w walce. W miarę rozwoju akcji drużyna zostanie całmętu w czasie, aby zapobiec przyszłym nieszczęściom (motyw podobny do tego z CHRONO TRIGGER).

W grze mamy do dyspozycji pięć postaci (cztery w drużynie plus jedna na wymianę), a każda z nich posiada indywidualne zdolności, np. Cless maże używać technik miecza, Mint jest dobra w czarach leczących, zaś Klarth dzięki swojemu pierścieniowi wzywać summony. Z czasem, kiedy bohaterowie zdobywają doświadczenie, uczą się oni nowych, potężniejszych technik oraz czarów. Niektóre nowe umiejętności wymagają 'zmasterowania' tych niektórych już posiadanych, aby móc używać jakiegoś nowego combo. Ciekawym rozwiązaniem jest system prowadzenia walk, które odbywają się w czasie rzeczywistym. W pełni kontrolujemy jedną z postaci, zaś resztą drużyny kieruje komputer. Podczas walki możemy bezpośrednio przełączać się pomiędzy postaciami, wydawać im manualnie rozkazy oraz decydować, czy mają się zachowywać ofensywnie, czy też trzymać się z tyłu i wspomagać czarami.

Gra od strony wizualnej przedstawia się całkiem niezle, zwazywszy na możliwosci SNES-a. Nie ma się tutaj do czego przyczepić: modele postaci, budowli oraz krajobrazy zostały wykonane starannie. Jednak nie oczekujmy tutaj żadnych rewelacji, gra ma już swoje lata, więc do tej kwestii trzeba podchodzić z pewnym dystansem. Muzyka jest nastrojowa i buduje klimat charakterystyczny dla wczesnych jRPG. Miłym zaskoczeniem jest też fakt, że podczas walki postacie wydają różne okrzyki, wymawiają nazwę czaru, który rzucają itp. W grze mamy sporo side questów oraz ukrytych lokacji, które warto zwiedzić chociażby dla zdobycia doświadczenia lub lepszego ekwipunku. Niestety eksplorowanie labiryntów jest bardzo utrudnione przez liczne walki, które nieraz mogą doprowadzić Gracza do szału (szczególnie gdy 'random encountery' zdarzają się co parę kroków).

„Tales of Phantasia" mieści się w czołówce najlepszych eRPeGów na SNES-a i żaden fan jRPG nie powinien przejść obok tej pozycji obojętnie. Czas spędzony z grą wspomina się potem bardzo miła. Jako ciekawostkę dodam, że posiadacze GBA będą mieli okazję zagrać w TOP, gdyż NAMCO szykuje remake.

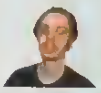
- Wydawca ..... NAMCO
- Emulator ..... SNES, SNES 9x
- Ocena ..... 8+

LISTY

XENOSAGA RULES?

„[...] Ogólnie chodzi mi o faworyzowanie gier FINAL FANTASY i lekkie olewanie gier XENO, zarówno w ocenianiu poszczególnych elementów jak i ilości stron poświęconych grom. (...) Również chciałbym przyczepić się kilku "smoczkom" w recenzji XENOSAGI. Po pierwsze, nie podobają ci się stroje? Może za ileś tam tysięcy lat będzie taka moda, zresztą przecież taki Tidus wygląda, jakby swój odzież zszywał na ciemku kawałkiem grzebienia. (...) Jest jeszcze kwestia fabuły. W FFX dostrzegam powielony wątek z poprzednich „Finali" (miłość między głównym bohaterem a bohaterką, która ma w jakiś tam sposób wpływ na losy świata). Trochę wieje nudą (była ta już w FF7, 8 i 9), za to XENOSAGA jest początkiem niesamowitej powieści, która wciąga jak cholera. Mam nadzieję, że odpowiedzi na wiele pytań związanych z XENOSAGĄ dostaniemy dopiero w ostatniej części. (...) No i na końcu recenzji napisaliście, że z niecierpliwością czekacie na dalsze części XENO, tylko czemu? Żeby porównać tę grę z jakimś przypadkowym FF (bo w FF grafa była lepsza, ba ta postać ma podobny charakter do tej z FF) i przedstawić ją w niezbyt korzystnym świetle? Wiesz, może ty masz takie zdanie, ja tam swoje wypowiedziałem. Przy okazji chciałbym pogratulować Dziadom oceniania fabuły gry po 13 godz. grania! Mam pomysł Oziadu - zagraj 7 godz. w XENOSAGA II, a jak już wtedy fabuła ci nie podejdzie, to daj grze ocenę 6. W końcu gry XENO cechują się prostą, logiczną i szybciutko się rozwijającą fabułą.) A to ze studiujesz filozofię ma tyle do gier, co pianie koguta do natałów w łoku. (...) Przy okazji pragnę zaznaczyć, że nie jestem wrogiem FF i to gry, w które grałem, wysoko sobie cenię (FF7, FF9, FFT). [...]"

Filip T.P. Leszczyński



Oboj z Mazzim byliśmy zgodni co do tego, co napisaliśmy w rerenzji, tzn. że XENOSAGA jest grą obdarzoną niesamowitą fabułą, lecz niedopracowaną lub "przedobrzoną" pod pewnymi względami. Wspominając temat strojów, przytaczałem go w związku ze zbyt dużym (moim zdaniem) naciskiem położonym na elementy mangi oraz anime zawarte w grze, które przynajmniej w niektórych wypadkach tok pasują do fabuły i akcji, jak da świni HIV'o siadła. Dajmy na to te super ataki - graficznie prezentują się oszałamiająco, lecz sensu nie mają żadnego. A już techniki Momo to istna paranoja - jakieś gwiazdki, kwiatki i prezenty niespodzianki. Zaznaczyć tu muszę, że nie jestem żadnym wrogiem mangi i anime, ale niektórych elementów tej "sztuki" po prostu nie trawię. Nie wiem dlaczego przyczepiasz się da fabuły FINALi - wątek miłosny to przecież tylko "umilający" dodatek, bez którego zresztą dziwnie by ta wszystko wyglądało (jak ta jest dziewczyna, jest chłopak i nic pomiędzy nimi nie iskrzy?-) (HIV swopping kartami pomięci, kasowanie Save'ów itp.), a przecież za każdym razem i tak opowiadana jest osobna, oryginalna historia. Ta już nawet Loki, który na propozycję zagrania w eRPeGa patrzy tak, jak ja na ofertę portyjki w ISS-a, pa "przypadkowym" przejściu FFX nie mogł się powstrzymać od pewnów na cześć uniwersalnych wartości przekazywanych przez fabułę tej gry. Jeśli chodzi a XENOSAGĘ, ta faktycznie przedstawiona w niej opawieść bije na głowę FFy stopniem skomplikowania i mnogością wątków, co z tego jednak, gdy nie jest podana w odpowiedniej formie oraz ilości? Przypomnij sobie XENOGEARS, gdzie po 100 godzinach grania okazało się, że twórcy musieli resztę wydarzeń przedstawić w telegraficznym skrócie, gdyż nie starczyła im czasu na dokończenie tego jednego rozdziału. Perfect Works. Epizod pierwszy XENOSAGI również opiera się na tym kompendium, lecz w sumie opisuje tylko część wydarzeń przypadających na początkowy rozdział - czy i tym razem nie starczyła czasu, czy po prostu NAMCO postanowiła rozwlec sagę z kilku do kilkunastu części, aby zapewnić sobie większy zysk? To mnie właśnie martwiło, gdy pisałem reckę. W kwestii Oziada zaś pawiem jedna - chyba za dużo browarów obalił na wykładach, że nagle zaczął utyskiwać na RPG. I ja mam dla Ciebie radę, Oziadu - jak Ci się eRPeGi już nie podobają, to a nich nie pisz, bo Ci nie wychodzi. [stor]

NAGRODY

Memorki w tym miesiącu otrzymują:

Michał Boduch z Pyskowic, Tomasz Różański z Lubilna oraz Jakub Piaaacki z Kielc. Zaś Tomek Zygmański z Bytomia pada (ze zmęczenia:)

SYSTEMY FABULARNE - DUNGEONS & DRAGONS

D&D jest najstarszym oraz chyba najbardziej popularnym z systemów gier role-playing, a jednocześnie najczęściej wykorzystywanym w grach wideo, zwłaszcza jeśli chodzi o rynek PC. System ten kształtował się na przestrzeni wielu lat, kilkakrotnie ewoluując, między innymi przechodząc przez "stadium" Advanced, a jednocześnie rozwijając się zarówno pod względem technicznym, jak i merytorycznym

ŚWIATY

Tak, tak - pod system D&D opracowany został nie jeden, a kilka światów, w jakich prowadzić można przygody. Stanowią one odrębne, nie powiązane ze sobą rzeczywistości, często jednak mające za sobą sporo wspólnych cech, choć różne pod względem dziedzictwa kulturowo-historycznego. Krąży plotka, jakoby niektóre z tych światów leżały w jednym układzie słonecznym, lecz i tak jedynym sposobem podróżowania pomiędzy nimi jest korzystanie ze specjalnych portali, choć dopuszczalne jest to tylko w specyficznych przypadkach. Ogólnie zaś przygody można rozgrywać następujące.

1. Greyhawk - podstawowy świat stworzony pod D&D. Planeta nosi nazwę Oerth i bardzo przypomina Ziemię jeśli chodzi o przyrodę i klimat (choć posiada 2 księżyce), zaś najpopularniejszą krainą, w której rozgrywa się akcja, jest przypominająca średniowieczną Europę Flanaess. Jest to świat magii i miecza oraz "standardowego" zestawu ras i mitycznych kreatur, w którym konflikty dotyczą najczęściej zwykłego przesuwania słupków granicznych, choć można tu spotkać zarówno hołdujące złu imperium, jak i terroryzujący otaczenie elitarny kult. Taki obraz świata wyłania się po wielkim konflikcie pomiędzy nacjami, zwanym właśnie Greyhawk Wars.

2. Dragonlance - tutaj akcja rozgrywa się również w czasach przypominających zmodyfikowane średniowiecze (są nawet zakony rycerskie), z tą jednak różnicą, że świat ten został stworzony pierwotnie dla smoków i to one miały nim władać. Jak to jednak wśród bogów bywa, pojawiły się "różnice zdań" i rozgorzała wojna pomiędzy ich "pupilami", która niemal zniszczyła planetę. W czasie odradzania się świata, pojawiły się na nim również inne rasy, m.in. ludzie i elfy, które razem z pozostałymi smokami zaczęły rządzić i dzielić na Krynn. Rozpoczynając akcję na jednym z dwóch kontynentów (Ansalon i Taladas) musimy się liczyć z tym, że nasi bohaterowie prędzej czy później spotkają się z tymi antycznymi bestiami, a sama rozgrywka nastawiona będzie bardziej na miecz, niż na czary. Oczywiście magia w świecie Dragonlance istnieje, choć nie odgrywa w nim tak wielkiej roli, jak w innych scenariuszach D&D, zaś opiera się na czterech źródłach mocy, związanych z wiarą, pierwotnymi mocami tworzenia, naturą oraz łaską bogów.

3. Forgotten Realms - chyba najpopularniejszy obecnie świat, również o średniowiecznym klimacie, nazwany tak ze względu na kluczową rolę pozostałości (artefaktów, budowli, czy nawet całych krain) po pradawnych rasach niegdyś rządzących planetą (zwanych Creator Races), które wyginęły wskutek zbudowania oraz innych z wielu kataklizmów nawiedzających planetę. Jest to świat wszechobecnej magii, choć przede wszystkim wielkich przygód, związanych najczęściej z eksploracją antycznych ruin i poszukiwaniem przedmiotów o wielkiej magicznej mocy. Kto zresztą nie słyszał o tak słynnych miejscach, jak Wybrzeże Mieczy, czy tak słynnych miastach, jak Neverwinter czy Baldur's Gate - to wszystko można znaleźć w Faerun, podstawowej krainie świata Forgotten Realms.

4. Ravenloft - i tym razem mamy do czynienia z pseudo-średniowieczem, lecz w jego najciemniejszej, "gatyckiej" wersji. Jest to świat ucieleśnionych koszmarów, świat straszliwych Ciemnych Władców, nieumarłych i magicznych mgieł, w którym zło jest powszechne jak powietrze, gdzie wychodzą na wierzch najciemniejsze aspekty śmiertelności, a kultywowane są złe emocje i chore pasje. Jak widać jest to idealne miejsce do gry dla miłośników horrorów i opowieści o wampirach, aby jednak się w nim zagłębić i prawidłowo prowadzić postacie, konieczne jest odpowiednie nastawienie i dogłębna znajomość tematu.

5. Dark Sun - tym razem odchodzimy od klimatu średniowiecznej Europy, gdyż Athas to świat nieskończonych pustkowi, gorącego piasku i prażącego, krwawego słońca. Stan ów planeta zawdzięcza wielkim magicznym i ekologicznym nadużyciom, jakie wywołały wojny pomiędzy żądnymi władzy magami (Cleansing Wars). Woda jest tu cenniejsza niż złoto, metale rzadkie niczym jednorazowe, a ludzkość skupiona głównie na trudzie przetrwania w tych niesprzyjających warunkach. Jest jednak nadzieja, oczywiście w osobach wybranych bohaterów, których zadaniem stanie się znalezienie sposobu na odrodzenie świata do jego dawnego wyglądu. Jeśli chodzi o magię, to jest ona sztuką panicznie zakazaną, a przynajmniej budzącą strach, za to z drugiej strony powszechnie znane i akceptowane są moce psioniczne, którymi obdarzonych jest wielu mieszkańców planety.

6. Planescape - najbardziej nietypowy ze światów, gdyż praktycznie jedno wielkie miasto Sigil (nadzorowane przez enigmatyczną Panią Bólu), w którym znajdują się bramy prowadzące do wszystkich pozostałych krain i wielu płaszczyzn egzystencji, dostępnych dla posiadaczy odpowiednich kluczy. Jest to neutralna ziemia dla wszystkich ras wszechświata, gdzie słowo jest potężniejsze od miecza i magii, a wiara zmienia otaczenie i prawa fizyki. Jest to bez wątpienia najbardziej oryginalny ze światów, zwłaszcza że liczy się w nim bardziej umiejętność konwersacji niż władania bronią, a stwory, jakie spotykamy, wyglądają jakby wyjęte z najgorszych koszmarów.

SYSTEM

Mechanika Dungeons & Dragons wydawać się może dość skomplikowana, lecz proces przyswajania jej zasad przebiega dość gładko, gdyż jest intuicyjna i dopracowana pod każdym względem (zwłaszcza jeśli chodzi o najnowsze zasady z III edycji D&D). Nie obawiajcie się - nie będę truł o szczegółach, a jedynie o jej najważniejszych elementach, które uczyniły ją na tyle popularną, że korzysta z niej wiele innych, niezwiązanych z D&D systemów (oczywiście z pewnymi modyfikacjami). O losie naszego bohatera decydują trzy rzeczy: parametry i zdolności, klasa zawodowa oraz poziom doświadczenia, z czego najważniejszy jest ten ostatni. Z powodu dość niskiej ilości leveli, do jakich może zostać wyćwiczona postać (standardowo 20), różnice pomiędzy nimi są bardzo znaczące. Trzecio-poziomowy wojownik z łatwością pokona drugo-poziomowego, gdyż będzie posiadał znacznie wyższe HP i większą celność ataków, zaś piąto-poziomowy mag po prostu zdmuchnie czwarto-poziomowca za pomocą Fireballa, do którego ten drugi jeszcze nie ma dostępu. Klasy zawodowe określają po prostu sposób walki danej postaci (ich opis w osobnej sekcji), zaś parametry dają bonusy, jakie postać otrzymuje podejmując określone akcje. Duża siła zwiększa szanse na skuteczne trafienie przeciwnika w walce wręcz i pozwala na noszenie większych ciężarów, wysoka zręczność pomaga w atakach dystansowych i różnego rodzaju unikach, solidna budowa zwiększa przyrost HP i odporność na trucizny czy choroby, sporą inteligencją pozwala na szybszy rozwój zdolności, rozwinięta roztropność (mądrość) daje większą odporność na efekty magii, zaś duży urok osobisty (charyzma) pozwala na skuteczniejsze przekonywanie innych. Dochodzi tu również szereg umiejętności (od rozbrajania pułapek po udzielanie pierwszej pomocy), jakie można kształtować rozdzielając punkty otrzymywane na starcie i przy awansie na wyższy poziom, jak również specjalne zdolności, pozwalające choćby na władanie określonym typem broni, noszenie określonego pancerza, czy odganianie nieumarłych. Jednak istotę systemu D&D stanowi wykonywanie testów za pomocą rzutów dwudziestościenną kostką, z którego to powodu system ten zwany jest również D20. Dajmy na to, że wojownik obdarzony premią do ataku +7 atakuje stwora posiadającego pancerz 15. Aby zadać mu obrażenia, musi on wyrzucić na kostce taki wynik, aby jego suma z premią wyrównała lub przebiła wartość Armor Class (AC) rywala, czyli 8 lub więcej. Innym przykładem może być łatrzyk próbujący uskoczyć przed posłaną w niego ognistą kulą: mając refleks na poziomie 9 musi on wykonać taki rzut "dwudziestką", aby w sumie przebić poziom trudności czaru, który wynosi np. 22 (czyli 13 lub więcej). Jeśli chodzi o magię, to w przeważnej części innych systemów nie występują tutaj punkty mocy (MP), lecz ilość czarów z danego poziomu, jakie można rzucić w danym dniu lub do momentu następnego odpoczynku. Samych czarów jest całe mnóstwo, jednak część z nich stanowi po prostu mocniejsze wersje innych, a niektóre są po prostu na dłuższą metę nieprzydatne - w tym względzie system nieco zawodzi.

RASY I KLASY

Mimo różnic pomiędzy poszczególnymi światami korzystującymi z systemu D&D, wiele ras i zawodów występuje we wszystkich z nich, różniąc się między sobą jedynie drobnymi szczegółami. Ludzie, krasnoludy i elfy to trzy podstawowe rasy, oprócz nich (jako grywalne postacie) częsta spotykamy również halflingów i gnomy, a także różnorakie krzyżówki (np. pół-elfowie). Osobno w Dark Sun mamy jaszczuroludzi (Pterrans) oraz pół-gigantów, w Dragonlance Minotaurów i Draconianów, w Forgotten Realms pół-orków, w Ravenloft wampiry, czasami nawet te same rasy różnią się od swoich odpowiedników z innych światów (np. elfowie-nomadzi z Dark Sun od elfów z Greyhawka). To samo można powiedzieć o klasach zawodowych, tutaj jednak rozwinę ten temat do odpowiednich opisów, bazujących na klasach z Forgotten Realms. Podstawowe profesje reprezentują:

Wojownik (Fighter) - mistrz we władaniu rozmaitym orężem, który swoją siłę uzupełnia szeregiem rozmaitych zdolności (atutów) bojowych przydatnych w walce wręcz, a także możliwością noszenia najcięższych pancerzy.

Łowca (Ranger) - nie tak dobry w walce wręcz jak wojownik, lecz za to specjalizujący się w broni dystansowej oraz obdarzony umiejętnością porozumiewania się ze zwierzętami, a czasami nawet rzucania kilku prostych czarów.

Łotrzyk (Rogue) - jego siłą jest umiejętność poruszania się i atakowania z ukrycia, jest również mistrzem w otwieraniu zamków, zakładaniu i rozbrajaniu pułapek oraz kradzieży kieszonkowej, posiada również wiele innych przydatnych umiejętności.

Mag (Wizard) - słaby fizycznie, lecz za to obdarzony błyskotliwym umysłem i dysponujący potężnymi czarami, których naukę okupuje latami intensywnych studiów. Kula ognista rzucana zza węgła jest często lepsza niż najpotężniejszy miecz, gdyż za jednym razem może sprzątnąć całą grupę niebezpiecznych stworów.

Kapłan (Cleric) - i jego domeną są czary, jednak w głównej mierze leczące i ochronne, które zyskuje nie poprzez studia, lecz wiarę i poświęcenie, dzięki czemu posiada on również umiejętność przeganiania nieumarłych.

Inne popularne zawody:

Bard - podobnie jak łotrzyk niezle radzi sobie z zadaniami wymagającymi dużej zręczności, w walce co prawda słabszy, lecz za to obdarzony wysoką charyzmą, która pozwala mu na korzystanie z magii, a swymi pieśniami wspomaga walczących towarzyszy.

Mnich (Monk) - mimo iż nie używa żadnych broni i pancerzy, to jego pięści sieją istne spustoszenie wśród przeciwników, a wytrzymałe i zwinne ciała pozwala mu na absorbowanie lub unikanie ataków i czarów.

Czarnoksiężnik (Sorcerer) - dysponuje podobnymi czarami co Mag, jednak zdobywa je nie poprzez studia, lecz odkrywa sam dzięki wysokiej charyzmie. Czarów tych może on używać więcej (na dzień) niż jego kamrater, jednak zna ich mniej i zyskuje wolniej.

Druid - swoją magię czerpie on bezpośrednio z natury, stąd też jest znacznie silniejszy i wytrzymalszy od innych czarowników, a nawet potrafi przemieniać się w bestie, aby atakować wrogów pazurami i kłami.

Paladyn - ten święty wojownik to zaprzysięgły wróg wszelkiego zła i chaosu, który prócz wysokich zdolności bojowych dysponuje paroma czarami leczącymi oraz podobne jak Kapłan potrafi przeganiać nieumarłych.

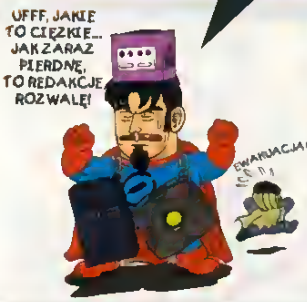
Barbarzyńca (Barbarian) - szalony wojownik przedkładający zwinność nad opancerzenie, co pozwala mu na szybsze poruszanie się, a po wejściu w szał (berserk) jego ataki zyskują niesamowitą siłę.

To oczywiście nie wszystkie klasy, gdyż w zależności od świata dostajemy do wyboru inne, charakterystyczne dla niego profesje, np. Psionów i Wojowników Psionicznych w Dark Sun, inne zaś mogą posiadać odmienne nazwy i nieco zmodyfikowane cechy (np. Mistyry w Dragonlance).

Opisując system D&D miałem jeszcze wspomnieć o jego bestiariuszu, jednak ilość światów i występujących w nich stworów uczyniła to zadanie zbyt "nieco-ochotniczym", dlatego dla informacji podam jedynie, że światy pseudo-średniowieczne charakteryzuje podobna gama stworów, co w opisywanym wcześniej Warhammerze (a 'Wojenny Młotek' powstał później, więc wiadomo, kto z czyich wzorców korzystał:). Podsumowując zaś moje wywody powiem jedno - elementy D&D można spotkać niemal w każdej grze i pewnie gdyby nie prawa autorskie do korzystania z całości systemu, wiele gier zmieniłoby sposób rozgrywki. Ten system naprawdę jest bardzo dobry.

Bibliografia: różne podręczniki do D&D, wydawca na Polskę ISA www.isa.pl, Wizards of the Coast ©
materiały graficzne Wizards of the Coast ©

Listy - skrzynka



Siedzę przed klawiaturą już trzeci dzień z rzędu, jedynie w romach przerwy włączając poszczególne konsole, odziany w bokserki (a i to nie zawsze.), dosadnie czuję że pochy domagają się kontaktu z wodą, o ściany błagają o szersze otwarcie okno, gdyż duszą się w kłębach dymu tytoniowego. Z podwórka dochodzą wrzoski dzieciaków ugoniających się za piłką, głos lamentującego sąsiada „z dołu" (okrągłe wgniecenie w koroserii jego lanosa to ponoc efekt działania niedoswiadczonych złodziejów, jak utrzymują dzieciaki,), hity disco polo dobiegające z bloku naprzeciwko, jazgot ptaków, szum morza (choleriny pociąg w Będzinie . .). Lato!!! To znoczy wiosna, tyle że wyjątkowo letnia. Człowiek budzi się do życia, wybywa na mojówki. Mój syn dumnie popyla w wózku przypominającym pojazd księżycowy, towarzyszy mi podczas grania (no razie biernie: patrzy z zociekowieniem i uczy się), wybiera listy, które publikuję, słowem – młodzieżówka! Mało tego, rozem puszczamy bąki (on znocznie częściej, w dodatku w zdecydowonie mniejszym stopniu kontroluje to i owo, w efekcie czego moja żono zmienia pompersy co kilka chwil, gdyż ja „nie mogę".) Świat jest piękny (...) Joko że jestem w wyjątkowo pozytywnym nostroju, w tym miesiącu mało bluzgonia z mojej strony (hm ..), jeszcze mniej strojenio głupich min, zero dyskryminocji. Znolazłem troszkę czosu (głownie nocne sesje) i wreszcie ukonczyłem HALO – nie stołem się dzięki temu lepszym człowiekiem, za to bardziej dojrzołym Graczem. Kto nie grał, ten d***! (...). Coraz więcej moilów – spoko. Pomiętojcie oby w tresci moilo wpisoć swoje namiory, łącznie z adresem mailowym, zaś nieodzownym punktem powinno być info „ksywo/miosto" (jeśli na nogrodach Wom nie zoleży, to olewajcie adres, ale..) (..) Zaproszam do nowego dziołu „HC ROOM, czyli.. Pokoj Groczo"!!! Pokażcie świotu, że jesteście zakręceni i potraficie uwić sobie gniozdko wysokiej proby. (...) Wielbicielom growych gagów polecom stronę www.newgrounds.com – mosakryczne odkrycio,) (...) Zegno się HIV-łochmyta, ktory pierdzi, pryka..

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tel. 0608 338282, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV").

W tym miesiącu nogrodę otrzymują:
Tomasz Bykowski, Łomża (nagroda: 'upominek-combo")
Jacek Kowalski, Zgierz (Memory Card)

PRYWATA:

Damian S., Piotrków Trybunalski – a musze odpisać? Przecież nie jestem G nic wnoszę!
Filip Laszczyński Sosnowe Miasto + Hero Wathrzych – gratulację rozczytywanie zagadki z mojego HP z poprzedniego numeru PE;).
raZe – szorą do kolegi, to być musze wpadnosz na coś bardziej dojrzałego? Bo z takim pomysłami to Ty dziecko zus zaj(a)dziecz.
Zamiłowany Gracz – czytaj na trzecioj PSX EXTREME, znajdziesz odpowiedz na wszystkie postawione pytonia (to tematy wałkowane są na okrą to!
Damian, Gorzyn – dobrze kombinujesz, ale no ten temat dysku towalem z Czytelnikami setki razy. Na becus.

ZAKRĘCONY MIESIĄCA

„[ ] Jak wyciągacie tipsy do gier? Czy używacie do tego specjalnego oprogramowania czy po prostu odbywa się to metodą prób i błędów? [ ]"
Tomek I , Warszawa

Naturalnie, metodą prób i błędów – wklepujemy wszelkie mozliwe kombinacje do tego dolicz zakięcia, głaskanie się po brzuchu i klepanie po głowie jednoczesnie, obracanie na jednej nodze, spluwanie przez lewe ramię i lizanie szyby. Ciężka nasz dola.

GRABARZE

„[ ] Yo! Lubię Sapkowskiego, komiksy i techno. Kocham gry. Gdy ktoś okazuje się być ignorantem w oprawach, która lubię - średnio mnie to rusza. Ale gdy jakiś delikwent nie mający zielonego pojęcia o grach, o z miną Wszechwiedzącego wali na lewo i prawo - było nie było - wykluczającymi się hasłami "Gry są dle dzieci" oraz "Gry są ze brutalne", to taki ktoś mnie wali. Bo wszystkie te idiotyzmy tracą znaczenie gdy odpalam TEKKENa. Ktoś może powiedzieć, że przez takich ludzi gry były, są i będą zaściankową formą rozrywki (jak się pomyśli o ilości pieniędzy wpakowywanych w ten biznes, to słowo "zaściankowa" brzmi śmiesznie, ale wiecie o co mi lata). No i co z tego? Wymagacie ode mnie, żebym żałował iz człowiek, który nie lubi gier odczuwał taką samą radochę jak ja, gdy strzelam kolejną brameczkę w PES2? Dajcie spokój ( ) Nawet jeśli brak mi gotówki, to lubię od czasu do czasu przejść się do pobliskiego sklepu z grami. Po co? Żeby przez kilka chwil chłonąć niczym czysty tlen tę atmosferę beztroskiej świadomości, iż to gry są motorkiem napędowym mojej egzystencji. Może i jest w tym coś z fetyszu, ale co mi tam. Od chwili gdy pierwszy raz szarpnąłem w salonie (w jakąś wczesną wanację GALAGI), wiedziałem ze będę Graczem i dlatego nie odmawiam sobie odrobiny kretynizmu. Zresztą powiedzcie sami, czy ktoś kto skończył SILENT HILLa może być normalny? ( ) Kiedy zassa mnie jakaś gra, to nie ma zmiłuj. Myślę o niej praktycznie non stop. Kiedy jem, jadę samochodem, rozmawiam czy nawet śpię - ciągle widzę ją przed oczami. Nic wielkiego – powiecie - każdemu się zdarza. Problemy zaczynają się gdy pchesz z łapami pod bluzeczkę swojej dziewczyny (da czy nie?) i przed oczami staje Ci (hi, hi) np. Cloud. Brrr, mówię Wam – brrr! (...) Grabarze - tak nezywam wszystkich właścicieli PieCów, którzy tak często grzebią w bebechach komputerów, ze obudowę mają ściągniętą na stałe. Szkode gadać. W kazdym razie zdarza się, ze podczas wymiany zdań z przedstawicielami tego "gatunku", pada z ich strony argument jakoby rozbudowa kompa przypominała tuning samochodu. Wiecie, rozumiecie - dzięki temu fura jeździ szybciej, pali mniej i wygląda piękniej. Jednak jakos nie zdają się grabarze zauważać jednego, ale jakże istotnego faktu. Jeśli amatorowi prawdziwego tuningu zabraknie gotówki na rozbudowę, to jego samochód NADAL będzie jeździł. Czaicie o co chodzi? Krótko mówiąc, żywot nie rozbudowywanego komputera jest krótki niczym swądek po pierdzie HIV'a. ( ) Howgh [...]"
Ozi, ???

Gry ściankową formą rozrywki? A to dobra! Poczekaj jeszcze kilka lat – nawet w kraju III świata, jakim jest Polska, wkrótce granie stanie się bardzo popularne (dokładniej piszę o tym przy okazji odpowiedzi na jeden z listów, miłego szukania). Przyszłość to gry, przyszłość to konsole. Abstrahując od faktu, iż Polska osiągnie poziom krajów „piętnastki" mniej więcej w roku 2030, ludzie będą grać coraz więcej. Nasze pokolenie osiągnęło już wystarczający poziom „elektronicznej świadomości", niestety ludziom nadal brakuje forsy na najniższe potrzeby. Ale to się zmieni (kiedyś) – będzie ostro ( ) Aha, Ozi, umknęła Ci nagroda (nie podałeś swoich namiarów) – miała być ukoronowaniem Twoich przemyśleń.

DZIWNY KRAJ

„[ ] Wytłumaczcie mi, dlaczego Polska to taki dziwny kraj?! Xboxa oficjalnie jeszcze u nas nie ma. Czy w cywilizowanym świecie jest podobnie? Gry może i są w podobnych cenach, jak te światowe, ale kto zarabia tak jak Niemiec czy Amerykanin? Wszystkie firmy mają nas głęboko gdzieś, a cany konsol da się znieść. Ludzie uważają, ze gry są tylko „komputerowe", a konsole to zabawka. Mam nadzieję, ze to się zmieni i kiedyś będzie dobrze [ ]"
DANTE, ???

Polska to dziwny kraj, jednak wcale nie jest tu tak dziwnie jak choćby za naszą wschodnią granicą. Tak czy siak, nie jest dobrze. Xbox nie jest sprzedawany oficjalnie, mało tego – jeśli się dobrze zastanowić, to być może nigdy nie będzie. Dlaczego? Bo MICROSOFT to solidna firma, dbająca o takie szczegóły, jak choćby lokalizacje. Prawdopodobnie „ktoś z góry" wychodzi z założenia, że jeśli ma odstawić kichę (vide firma zajmująca się dystrybucją na terenie Polski pewną konsolą, dodam ze bardzo Czarną,), to lepiej nic nie robić. Dobrze to czy źle – kwestia sporna. Co się tyczy zarobków „przeciętnego Polaka" (średnia krajowa to bzdura), to szkoda gadać. Żeby człowieka nie było stać na opłacenie mieszkania i utrzymanie rodziny? Kpina. A gdzie przyjemności dnia powszednego? K**', płakać się chce. Chcesz grę – składasz marionę. Patrząc na cały ten bajzel, mając pojęcie o tym, co się mówi w kuluarach, przynoszę optymistyczne info: nie dziś dzień polskie firmy zajmujące się produkcją i dystrybucją oprogramowania pecetowego zdają sobie sprawę, iz pecet jako platforma do grania nie ma przyszłości (juz widzę lawinę protestów i talerze lecące w moją stronę, ale weli mnie to – akurat w tym temacie wiem nieco więcej. A co! Postawiłem się ;). Poki co ładują kasę w trupa.

NIEUSTAJĄCY KONKURS

STWÓRZ REKLAMĘ PE

Byłem bardzo zdziwiony, gdy przed kilkoma dniami roztozyłem się wieczorkiem wygodnie w łóżku i po rozpruciu reklamówki z kilkudziesięcioma kopertami, okazało się ze większość z nich kryje w sobie płyty CD z prezentacjami multimedialnymi. No, no, pojechaliście ostro. Następnego dnia, już przed komputerem, okazało się ze większość prac zrobiona jest w bardzo prosty sposób, oprócz dwóch: film ukazujący spotkanie Gracza z Bogiem (autorstwa Tomasza Bobińskiego z Warszawy) oraz spot reklamujący nowy numer PE [Krzysztofa Brzeżnego z Bielska-Białej (Linda rządzi!)], które rozbawiły do łez wszystkich zgromadzonych w Redakcji Chłopaki, gratulujemy! Wasze reklamy pójdą w świat [prawdopodobnie już teraz można je ściągnąć z naszej strony internetowej www.psxextreme.pl (pliki nie są małe)].

Wśród prac "konwencjonalnych" wyróżnienie w tym miesiącu składam na ręce Adriana Jurczyka (Memorka jest Twoja) za przedstawioną u dołu propozycję (przyznaj się, skąd to zgapiłeś?). Pozostałe rozsiałem na kolejnych stronach "Listow". Za miesiąc trzecia odsłona rubryki, głównie na bazie prac zalegających na moim "twardzielu". □ [ścl]

LIST MIESIĄCA

Nagroda: "upominek-combo"

REDAKTOR Z KLOPA

Hejoo! Jestem internetowym pismakiem o niewiele mówiącej ksywce Matt. Jestem także podręcznikowym zaprzeczeniem jakze mądrej teorii, jakoby szarpanie na konsolach i czytanie brenzowej prasy prowadziło donikąd. W moim ekromnym przypadku wszystko jest i było dokładnie na odwrót. I jeśli nawet tylko w moim, to teone owa nie ma już racji bytu.

Moje początki są niemal do bólu standardowe. Oto widzimy maleńkiego gracza, beztrosko odwiedzającego zadymione przyczepy (zwane salonami), w których to miejscach raczej nie powinien on przebywać. Malutki Matt (a raczej jego drobniaki na żetony) są powodem zaciekawienia wśród czterokrotnie starszych, podejrzenych o wszystko tyiko nie o uczciwość panów. Owi jegomoście wielokrotnie starają się zaprzyjaźnić z 7-letnim Mattem regularnie penetrując mu kieszenie i osuszając je z blaszanych miedziaków, tudzież wypie***jąc do śmietnika jego jedyny środek transportu, czyli nienagannie zadbanego "Reksie" w kolorze kości słoniowej. Jako że byłem zawzięty nad wyraz, za każdym razem wyciągałem tego gruchota z olbrzymiego kubła, oczyszczałem z sałaty i błota i nazajutrz wracałem w to samo miejsce. Mało tego, nie wyobrażałem sobie dnia, w którym zaniedbałbym wszystkie te automaty z grami, nierówno poustawiane w "najlepszym na świecie", tomzyńskim salonie gier na kółkach. Bez okien. Dziś nie jeżdżę już na "Reksiu". Zaniemogło biedactwo po tym, jak zdmuchnąłem zeń 15 letni kurz, a on rozsypał się wraz z owym dmuchnięciem. Najwyraźniej wszystkie te "razy", które niegdyś zaliczył haniebnie lądując w przeróżnych śmietnikach, nie pozostały mu obojętne. List mój nie będzie jednak ani o czerstwym Reksiu (gone with the dust), ani tym bardziej o mojej inicjacji grami, której zarysy właśnie podstępnie tu przedstawiłem. Raczej chcę Wam udowodnić, iż dla prawdziwego gracza, obcowanie z rynkiem gier i równoległa do niego rozwijającą się branżową prasą, naprawdę może prowadzić "dokądś", zamiast "donikąd". Nawat jeśli mój rower skończył w śmietniku, a ja zainicjowałem się grami wieśnie w czasach jego świetności.

Jeszcze do niedawna byłem szerym czytelnikiem, regularnie meldującym się pod najbliższym kioskiem, z grzecznie odliczoną sumą pieniędzy, kupującym najnowsze, jeszcze cieplutkie edycje swoich ulubionych gazet, których "ekonowanie" zaczynało się już w drodze powrotnej do domu. Wraz z recenzjami, wypowiedziami i felietonami poszczególnych redaktorów, otrzymywałem jednak coś jeszcze. Chcąc nie chcąc, przyswajałem ich sposób pisania i styl wypowiedzi. Niektórych słów (a niekiedy i całych zdań) uczyłem się na pamięć, z czasem bezwzględnie przenosząc je do życia codziennego. Już nigdy więcej nie opiszę filmu, gry, czy chociażby głupiej pogody, zamykając się w jednym, nic nie mówiącym zdaniu. Jako "prasowe dziecko" mam wewnętrzną potrzebę wywalenia z siebie odpowiednich na tę okazję środków zdeniowych, zapożyczonych od tego, czy tamtego „reda". A jeśli nie od tamtego, to jeszcze innego!

I w sumie morał z mojej opowiastki byłby zerowy (powiedziałbym - ujemny), gdyby nie fakt, iż postanowiłem spróbować swych sił na nieco szerszym niżli koledzy forum. Pierwszy zmotywował mnie HIV, negradzając mę wypociny tytułem "Listu Miesiąca" w sześćdziesiątym wydaniu PE. Fakt juz nie tyle miły i bardzo "prestizodejny", co budujący i motywujący do szerszego udzielania się! Zamiast biernie czytać zapodany mi materiał, sam mogę coś tworzyć. przynajmniej spróbować - pomyślałem, śląc pierwsze teksty do nielstniejącego juz site'a GameOnly. Reakcja Czytelników (z oczywistymi wyjątkami) była na tyle pozytywna, iz swoje ego musiałem trzymać w inkubatorze, co by nie rozrosło się do niebezpiecznych rozmierów. Kilka ostrych komenterzy nie studziło mego zapału (.)

Jesteś Graczem, uwielbiasz dusić kuitowe tytuły i ketorzniczo objeżdżać skończone gnioty? Czytaez o grach, masz ulubionych redaktorów i to od nich uczysz się pisać? Z drugiej strony nudzą Cię już co niektóre echematy wypowiedzi i masz swój pomysł na zmiany ! połamanie tych sztywnych ram? To naprawdę nic trudnego! Wystarczy sięgnąć po zakurzoną klawiaturę i przelać swe myśli na ekran! Juz ktoś tam na pewno Cię dostrzeze! A już na pewno nikt z otoczenia nie pisnie słówkiem na Twoje godzinne posiedzenia na klopie, podczas których zgłębiasz co ciekawsze teksty, upakowane konkretnymi dawkami patentów, i nie powie Ci, ze to tylko strata czesu i "przesiąkanie"! TO NA KLOPACH RODZĄ SIĘ NASTĘPNI REDAKTORZY! [ ]"

Tomasz Bykowski, Łomża

HIV: I ta mi się podoba! Czytając Twój list miałem przed oczami samego siebie, lat temu „nasze", kiedy to zabrałem się za pierwszy tekst publicystyczny. To nic że pismakiem byłem mniej niż średnich lotów (tak, tak, nadal jestem. ...), to nic że w semie nie miałem wiele konkretów do przekazania, w dodatke pisałem do chalernie wąskiego grona odbiorców (amigowe ziny), to nic że w szkole posypały się słobsze oceny – połknąłem bakcyla i „wzięło mnie"! I tak mi już zostało, pisałem i pisałem, z tekstu na tekst klecąc coraz bardziej wyszukane zdania, rozwijając się w tempie zadowalającym. A później poszła jak z płatka: kolejne ziny, współpraca zakrojona na szeroką skalę, tłumaczenie tekstów z j. pol. na ang. (ya Gedan team:), włosny mag, aż w końcu PSX EXTREME. I ta jeszcze nie kaniec... (...) Napisałem o tym, aby ca niektórzy (nigdy „coponiektórzy";) zdali sobie sprawę z faktu, iż sukces – cokolwiek przez to rozumiec – nie spada na łeb niepostrzeżenie, nie przychodzi sam proszac o wpakowanie go do kieszeni. Wielu z Was nie czai bazy, iż aby dostać się do PE – trzo sobą cos reprezentowoć. Pierwszy z brzege przykład: dostaję list od kolesia, który chce „pisać do PE". Fajno... Recenzja gry „X" na byle jakiej, postrzępionej kartce, masa 'błenduf' ortograficznych, styl „pożal się Boże". Rzut okiem, po krotkim zastanowieniu list ląduje w piecu (swoją drogą, pragnę więcej:), kolejna kariera zostało bez gławy. „BO PISAĆ TO TRZEBA UMIĆ!" Do pisania trzo serca, wyczcia i posji. Tworzyć PE, bawimy się doskonale. Fakt, czasami podpieramy się nasami, co by nie zosnąć, ale takie jest życie – te nieustanna walka. (...) Życzę Ci, Matt, kolejnych sukcesów. I niechaj Twoja postawa stanowi wzór dla naśladowania dla ludzi, którzy nie wiedzą czego chcą, ew. chcą wszystka zo darmo. Po raz drugi przyznaję Ci nagrodę ("upominek-combo"), niech Ci służy!

Listy - skrzynka

bowiem patrząc niezbyt dalekosiężnie – przynosi zyski (niestety nie mozne jeść marzeń, trzeba patrzyć z czego się żyje). Wybrane polskie firmy probują już stawiać powazne kroki, jednak wiatr wieje im w oczy. CD Projekt popłynął na grubą kasę przy okazji podjęcia się zadania zlokalizowania BALDUR S GATE DA na PS2. Gra jest w pełni zlokalizowana, niestety wskutek pewnych „zawirowań" (nie z winy CD Projekt!!!), nie doszło do dystrybucji gry. W polską wersję mozna pograć w siedzibie firmy, w Warszawie). Ale, ale wracając do tematu - jest kwestią czasu, kiedy konsole zaczną być postrzegane powaznie. Być może taki stan zbiegnie się w czasie z premierami Next Next Genow. Bo przeciez wystarczy wyskoczyć do Czech, aby się zoriantować, ze to zupełnie inny świat – rynek, pomimo znacznie mniej licznej populacji, jest tam kilkakrotnie większy. Paradoks? Nie całkiem, bowiem w kraju w którym „robotnik" tyra za 200 - 250 eurosów, a palanty „z góry" odstawiają płatną protekcję za kilkanaście milionów tychze, taki obrót spraw nie jest nawet dziwny. Jak dla kogo.

GDZIE ZMIERZAMY...?

„[. . .] Świat elektronicznej rozrywki w ekspresowym tempie idzie (a właściwie biegnie) do przodu. Jak grzyby po deszczu powstają nowe, nowoczesne konsole. Gry rozwinęły się do niewyobrazalnego poziomu. Jednak w ostatnim czasie da się zauważyć tendencję, gdzie producenci, z uporem maniaka, największą uwagę przywiązują do oprawy wizualnej programu, często zapomnając o rzeczy najważniejszej, czyli grywalności. Po co nam fotorealistyczna grafika i miliony połygonów, skoro gra jest beznadziejna? Oczywiście grzechem byłoby niewykorzystanie wszystkich możliwości technicznych, ale właśnie grafika to nie wszystko. Liczą się pomysły, nowe patenty, coś czego nie było. Wykazanie się chociaz odrobiną inwencji chyba ne wymaga az tak dużego wysiłku?

HIV: Ależ oczywiście, że wymaga. Dlatego sukcesy odnoszą ludzie kreatywni, a nie motłoch. Nikogo nie chcę obrazić, sam jestem „motłoch". Dlaczego? W życiu obejrzałem pewnie kilka tysięcy filmów, lecz gdybym miał napisać scenariusz nastawiony na komercyjny zysk – pewnie prędzej by mi siwe włosy wyrosły, zanim bym coś wymyślił. Gry wideo? Tu by było łatwiej, aczkolwiek nie jest to lekki kawałek chleba. O fakcie iz wykazanie się inwencją wymaga sporego wysiłku niech służy poletko – doomowce. W temacie jestem na bieżąco od lat, kończąc większość z nich. W UT2003 szarpię namiętnie, na UNREAL 2 czekałem z wywieszonym językiem, jednak gra okazała się kapowata (choć grafa momentami zabija), DOOM 3[śni mi się po nocach (Xbox, PC) itd. Podsumowując: w doomowce szarpię na PC (wpływ na taki stan rzeczy ma wiele czynników). Jeśli jednak zapytasz mnie, który tytuł cenię najbardziej, to bez wahania, choćby w środku nocy odpowiem „HALO". Tak się składa, ze współczesne doomowce są piękne i rzeźnicze, jednak HALO ma klimat. Klimat tak wspaniały, tak niefuzinkowy, ponadto potrafi tak nastraszyć, ze brak mi słow. Zaszczucie, Sztuczna Inteligencja na najwyższym poziomie, patenty rodem z odległej galaktyki: smaczki, pojazdy, bronie, LATARKA (!!!), Multiplayer, Cooperative. Geez!!! Choć HALO jest piękne (wszechobecny bump-mapping, obniżona rozdzielczość i framerate stanowiące o „filmowej" atmosferze) to na dziś dzień pecetowe doomowce prezentują się znacznie ładniej (vide U2), tyle że w szranku nie mają co stawać. Dzieło . „Dwójka" w przyszłym roku – zacieram kosmate łapska i próbuję zatamować pianę wypływającą z mego pyska (bezskutecznie)!

I w tym momencie chciałbym poruszyć temat przenośnych konsolek. Jak wiadomo ten segment rynku praktycznie się nie rozwija, nie widac dużego postępu. Jedyną liczącą się kieszonsolką jest GAME BOY ADVANCE, który stanowi niejako "konkurencję sam dla siebie". Co prawda pojawiły się ostatnio informacje o urządzeniu NOKIA N-GAGE, jednak wywnioskowac mozna jedynie, ze ten TELEFON będzie mieł po prostu rozbudowaną opcje gierczowania. To wszystko. Ne godnego rywala czy nawet ew. następcę GBA trzeba będzie poczekać. Bardzo na to liczę, bo moje rozumowanie jest takie, ze jeśli na rynku będzie więcej niż jedna konsolka, to wzrośnie rywalizacja i poziom gier. Firmy będą się bić o klienta, starać by ich produkt był najlepszy. W tym przypadku skorzystalibyśmy my - Gracze. Na razie jednak liderem w tej kwestii jest NINTENDO ( ). Biorąc pod uwagę wątek przedstawiony na początku tego tekstu, mozna przypuszczać, ze juz niedługo przenośne konsolki będą prezentowały poziom chociazby PSX'a, w późniejszym czasie nawet next-genowych konsol. Hmm, czy rzeczywiście tak będzie - czas pokaze. Przekonamy się o tym za kilkanaście lat.

H: Odnośnie N-Gage, to się wszystko okaże. Ja tam wierzę w dziecko Nokil – z utęsknieniem wypatruję tegoz gadzetu, przy czym wydaje mi się, iz nie zostanie dostrzeżony przez Graczy, nie zaskarbi sobie wdzięczności. Ale to histona rozstrzygnie.

Jednak tu zamyka się błędne koło. Powiedzmy ze przenośna konsolki będą bez problemu generować ultrapłynną i rewelacyjną grafikę. Twórcy gier znów będą dążyć do doskonałości w tym temacie i znów zapomną o grywalności, o czymś oryginalnym, co mogliby stworzyć. Powiedzmy sobie szczerze - chyba nie takiej chcemy przyszłości. Osobiście chciałbym, aby gry "nie cofały się w rozwoju" - nie stały w miejscu. Oczywiście, mimo wszystko zdaję sobie sprawę, ze w dzisiejszych czasach zaskoczenie czymś nowym jest trudne.
Reasumując, jako fan „przenośnego grania" mam nadzieję, ze w temacie sprzętu coś się zmieni, a gry . chyba wiecie co?! [ ]"

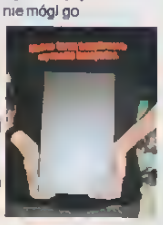
Puszysty, Tomaszów Maz

H: Wg mnie, konsole stacjonarne prędzej czy później będą wyposazone w akumulatorki i mobilne monitory, tak aby służyły np. w podróży. Zresztą, juz dziś można dokupić płaski ekran do PSOne/PS2 i do GC. Czas nagli, technologia tanieje, już to widzę, jak za kilka lat będę ciorac w GT4 on-line siedząc na ławce w parku, za pośrednictwem komórki (to tylko marzenie, ale ...). Najpierw jednak przydałoby się doprowadzić do zredukowanie niepotrzebnych kabli – bezprzewodowe połączenie konsola-TV, zestaw głośników kina domowego itd. ( ) Tyowe handhelds (raczej) pójdą swoją drogą. Zapraszam Cię do zapoznania się z wynikami ankiety, jaką przeprowadziłem na łamach Forum PE, ofkoz dot. handheldów.

BEZPIECZEŃSTWO

„[...] Siemka HIV'o! Prosiłeś o jakieś matariały do magazynu, to Ci rzucam:) Przesyłam Ci bardzo zajawkowe zdjęcia, robiłem ja z kumplem. Mam nadzieję, za spodobają się ekipie Extrima'. Specjalnie wysyłam maila zamiast listu, żebyś nie mógł go spalić:) Jakbyście chcieli mi wysłać za to jakiegoś pisaka czy cuś, to macie mój adres) 'Pozdrófka' dla całej ekipy - tak 3mać, chłopaki!!! [ ]"

Krzysztof, Rumia



Listy - skrzynka

Ankieta na forum

Handheldy - mój stosunek do takowych

HiV: W poprzednim miesiącu, na łemach Forum PSX EXTREME założyłem temat "Handheldy – mój stosunek do takowych". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat: „jak się zapatrują na kieszonsoliki, co ich fascynuje, co wkurza, czy są eiternatywą dla >>dorostych konsol<<?". Zapraszam Was do zapoznania się z wybranymi opiniami członków Forum, bez zbędnych komentarzy (...) Zainteresowanych przepraszam za kosmetyczne poprawki oraz cięcie wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn obiektywnych.

„[...] Umożliwiają one fajną zabawę w dosłownie każdym miejscu. Ja posiadam obecnie tylko GB Pocket, ale chciałbym GBA SP, jednak cena przekraczająca 600 zł (!!) wyklucza ewentualne kupno (w ogóle ceny gier, konsol czy innego stuffu są stanowczo za wysokie!). Podsumowując, handhelds to totalny wypas, ale tylko dla nedzianych (właściwie jak wszystko, heh) [...]"
Kubaa

„[...] Dla mnie handhelds to zawracanie głowy. Gry kijowe, grafika brzydka, ciemny obraz, baterie czy inna ładowarki. Szkoda czasu i pieniędzy, a zachwyty typu >>łał, patrz, głowe głównego bohatera nie składa się już z jednego pikasela, tylko z dziesięciu!<< nie działają na mnie. Zainteresuję się tym, jak grafika i grywalność będą porównywalne z tymi z PSX. Nie mam żadnej kieszonsolki i nie zamierzam mieć [...]"
Palo, Szklarska Poręba

„[...] Cóż, paesdwójkt na studia zabrać nie mogę, a teką małą pierdółkę jak najbardziej [...]"
Kica

„[...]" Konsolka przenośna może występować jedynie jako uzupełnienie "dużej" konsoli. W tej roli przenośne konsole są świetne, przecież PS2 nie zabierzesz do pociągu czy autobusu [...]" Greg, Katowice

„[...] Alternetywą dla "dużych" konsol są tylko w przypadku, gdy ma się już stacjonarną konsolę i chce czegoś nowego. Osobiście wolałbym poczekać, uzbierać i kupić PS2/Xbox/GCN [...]"
Kriseh, Lubln

„[...] Oszczędzasz sobie zbędnego podłączania do TV/kompa, bierzesz tylko ukochaną kieszonsolkę - i rura na łóżko [...]"
Tonyema_J

„[...] Bez handheldów świat nie byłby taki sam! Tan GBA SP to świetna sprawa, tylko wydać ponad 600 zeta na takie coś?! Mam inne wydatki [...]"
mr_Mati, Katowice

„[...] Hmmm, kiedyś myślałem, że nie są warte świeczki i szkoda na nie kasy... bo to były takie małe badziewia na których gra nie sprawiała tyle przyjemności, co na stacjonarnych konsolkach. Ale ostatnimi czasy dużo się zmieniło - nie tylko pod względem czysto technicznym, ale i merytorycznym. Coraz więcej ludzi kupuje te malutkie ustrojstwa by pograć w gry, która są dostępna na innych platformach, poza domem. Handhelds to kontynuacje rozwoju rozrywki elektronicznej [...]"
Pavlus, Lubln

„[...] Handhelds uważam za popierdółkę dla szajbusów, którzy nie potrafią wytrzymać tych paru godzin w szkole/pracy bez pada w dłoni. Ja się obchodzę bez tych wynalazków i dobrze mi z tym. PS2 póki co zaspokaja całkowicie moją rządzę grania [...]"
Cargool, Szczecin

„[...] Rzadko kiedy mam ochotę pograć na moich 'porysowanych' GBC i OBA. Powiem więcej: ok. tydzień temu był u mnie kumpel z GBA SP i ADVANCE WARS. Gdy poszedł pograć w PES2, zostawił mi konsolkę. Nawet jej nie dotknąłem. ( ) Nie żałuję, od kilku miesięcy nie ciągnie mnie do handheldów [...]"
Pido

„[...] Jeżeli jesteśmy wyposażeni w miodne szpile, to zapewniam, że zostaniemy przykuci do sprzęcicha aż do czasu wyczerpania baterii), tutaj nawet najnowsze hity na Next Geny nie dadzą rady (o ile gramy w porządną grę, otkoz,)[...]"
Barbarianus Ustka

„[...] Mając w domu kompa i PS2, gdy odpalę jakąś grę na Game Boya - momentami nie mogę się oderwać. Jest to dowód na to, że mimo słebszej oprawy - handhelds potrafią zabrać sporą część wolnego czasu [...]"
WSM, Szczecin

„[...] Mój stosunek do handheldów jest nijaki: nigdy nie miałem żadnej konsolki tego typu i nie zamierzam mieć. Wolę już wydać te 600 zł na GCN zamiast GBA SP przy którym omija mnie wiele full-wypas hiciorów. Wolę zagrać w SC2 niż kolejną odsłonę Pokemon Cyjano-Bordowy z odcieniem Melanzu [...]" Plechuxxx, Rzeszów

„[...] Sam wybrałem GBA poręczny, prestiż, liczba tytułów (i ich jakość) - to do mnie przemawia. Biorąc pod uwagę idealną canę (kupiłem swój egzemplarz za 265 zł na Allegro w stanie idealnym) - żyć, nie umierać. Kto nie ma handhelda - biegiem do sklepu (albo lepiej oblukajcie Allegro - doje radę) [...]"
Megus, Otrębusy

„[...] Handhelds to fenomen. Nawet moi kumple - pecetowcy mówiący "konsole suxx" - mają Game Boya i na nich szaleją gdzie popadnie. [...]"
popiel25, Szczecin

„[...] Uważam je raczej za ciekawostkę niż pełnowartościowe konsole. Nie ma co kupować takiego GBA jeśli nie masz w domu innego sprzętu do grania - w takim przypadku zaczniesz grać na GBA w domu i bardzo szybko skończysz gry, która kupiłeś za ciężką kasę [...]"
Akume, Wałbrzych

„[...] Handhelds to znakomita odskocznia od większych konsol. Uważam że nie należy ich porównywać z domowymi konsolami, bo to zupełnie inna liga. Handhelds mają swoje konkretne zastosowanie - i tyle. [...]" Machel

„[...] Hendhelds to fajna rzecz, zwłaszcza dla kogoś kto ciągle jest w ruchu, a dom traktuje jak 'przystanek'. No i w dodatku jest zapalonym Graczem. Je osobiście chybe nigdy nie zdobędę się na kupno mini-konsolki, bowem jej zalety do mnie nie przemawiają - podczas nudnej jazdy autobusem wolę poczytać ciekawą książkę, zaś siedząc na kabelku - raczyć się swiazo zakupioną gazetą. [...]"
Ceglesh Warszawa

„[...] Handheld stanowi doskonałe "wprowadzenie" w świat gier wideo dla młodszych osobników. Wiele gier na GBA to pozycje, które starsi Gracze już doskonale znają. Są proste, przyjemne, kolorowe [...]"
Tatsuo, Rzeszów

„[...] Handhelds - tak, ale ich ceny (ekcesona, gry) - nie! [...]" Wilus

Dziękujemy, dostosowaliśmy się do treści sloganu. Niestety, obecnie kombinujemy, skąd powziąć fundusze na wydanie kolejnego numeru PSX EXTREME (nowy sprzęt) wszak na konsolach go nie poskładamy / Może kiedyś – xboxowy underground rozwija się w najlepsze, więc Photoshop, PageMaker i pakiet MS Office ne X-ie?

PLAGIAT

„[...] Siewka!! Święta za pasem, nowy PE w torbie, pioruny w oczach po ujrzeniu MOJEGO tekstu z torum jako list jakiegoś ciecia (bo inaczej go nie nazwę - i tak łajtowo). Jak widać jest reloksik). I niech mi nikt nie mówi, że życie jest nudne, albo dostaniesz sr***ki, albo ktoś ci buchnie tekst, albo przyjedzie rodzinka z którą wychodzisz dobrze tylko na zdjęciu - same ciekawostki. Nie będę zanudzał i po prostu stwierdzę, że naprawdę miło by było ujrzeć sprostowanie w LISTACH odnośnie listu jakiegoś Piotrka z Wrocławia "Konsola - Luksus", ponieważ ten koleś po prostu skopiował mój tekst, nieznacznie (i to jak słabo) zmienił, ale ogólnie to jest prawie słowo w słowo. Jak ktoś nie wierzy, to zapraszam na torum PE, dział "Opinie, Komentarze", temat "Konsola = Dobro Luksusowe?", po przeczytaniu postu otwierającego nikt nie będzie miał wątpliwości co do tego, kto jest autoram tego tekstu. I przypominam, że nie jestem Piotrak z Wrocławia. Pozdrowionka z upalnego Szczecina! [...]" BsE, Szczecin

„Piotrek z Wrocławia" pewnie teraz się ze śmiechu tak mi się zdaje. Ale ten się śmieje. W imieniu Redakcji PE przepraszam za niedopatrzenie a z drugiej etrony – nie jesiem w stanie kontrolować wszystkiego co się dzieje na Forum PE ( ) No przyszłość upraszam wszystkich cwaniaków, co by nie zrzynali tematów z Forum PE, a jeśli juz, to nie całe wypowiedzi – słowo w słowo co najwyżej czerpali inspirację. Bo to nie przystoi, mocium panie. A jak nie poskutkuje, to będzie w ryja (Gamera jest zawsze chętny)

OBCZYZNA

„[...] No i stało się, he he! Czytam Was od ponad 4 lat, co najmniej, lecz dopiero ostatnie wydarzenia skłoniły mnie do napisania tegoż listu. A cóż to się stało? - mógłby ktoś zapytać. Ano, w sumie nic wielkiego, wyjechałem do Anglii. Nie po raz pierwszy, ale na długo. Wcześniej siedziałem 6 lat we Francji, gdzie to zaczęła się moja przygoda z PSX, bo Atari dawno tamu w Polsce zostało wymęczone do granic możliwości, he he. Ogóinie wymieniłem, z wielkim bólem serca, SNES-a z 20 grami na PSX z 4. Po powrocie do kraju - standardowe przeróbka na kopie bezpieczeństwa, albowiem w tych czasach nie było mnie stać na oryginalna oprogramowanie, jak zresztą 90% ludzi z Białegostoku. Takie życie. PSX zdał egzamin z wynikiem celującym, ponad 6 lat zabawy i zero problemów. Obecnie gra na nim siostrzenica mojej kobiety i jak na razie jez jest OK. Czasami konsolę trzeba postawić pionowo, ale może to dlatego, ze spotkała się z PS2 i tez chce być ważna) ( ) W zeszłym roku wybraliśmy się do UK w celach - oczywiście - turystycznych (czyt. zarobkowych). Po 2 miechach uzbierałem kasiorę na PS2 i 'Sylwka' w Zakopcu. Po powrocie do RP jedynym problemem był zakup gier: skąd wziąć 'cash'? Przydatne okazało się Allegro, znajomość języka francuskiego i różne inne intratne zajęcia (np. sprzedaz butelek po piwie, he he). Przeróbki balem się jak ognia ( ) W końcu zdecydowaliśmy się na wyjazd do Anglii na czas nieokreślony. PS2 poszło pod młotek, gry również. Po wjeździe, jakze bardzo emocjonującym, znalazieniu pracy i ok. 4 miesiącach - PS2 stało w pokoju. Kupione za sumę 100 funtów, bo maszyna używana - od znajomego. Gry drogie, nawet w porównaniu do zarobków: 40 fumów piechotą nie chodzi. Ale i tu jest różnica: po miesiącu te same gry można już kupić za dwa dychy! i to w stanie idealnym, bo innych używanych gier tu nie sprzedają! Pełno jest gier za 10, 15 funtów, co jest bynajmniej śmieszne. ( ) Dwa tygodnie temu w bezpłetnej gazecie, która leży w metrze, wyczytałem ze SONY poszukuje beta-testerów jeżeli chodzi o zabawę on-line. Złożyłem aplikację via Net i po tygodniu zostałem zaakceptowany. Nie dalej jak 4 dni temu dostałem paczkę w której znajdował się modem, gra SOCOM U.S. NAVY SEALS, combo „mikroton + słuchawka" oraz gra TWISTED METAL ONLINE. Podpiąłem kabel, włączyłem Playa i zaczęłe się jazda!!! Zero lagów, rozmowy z Angolami, frajda niesamowita. I pomyśleć że reszta Anglii zagra dopiero gdzieś pod koniec roku (takie są plany ..). ( ) I tak kończy się mój list. Zastanawiasz się pewnie, w jakim celu go napisałem. Mam apel do Graczy w Polsce: spadajcie z kraju póki to możliwe!!! He, he. Oprócz problemów z zatrudnieniem, biedy i chamstwa, drogich gier i braku do nich dostępu (niedawno byłem w kraju, obdzwoniłem całą Polskę żeby kupić TIGER WOODS 2003, oczywiście bez rezultatu ..), można dodać tylko tyle, że przez Net raczej Polska sobie nie pogra ( ) Pozdrawiam Was serdecznie, numer kwietniowy leży koło mnie. A propos, to dziwne, że nikt w UK nie mówi o przenośnym PS2, he he! [...]" Filip Anglia

Chwilowo żyjesz w innym świecie – cieszę się ( ) Przenośny model PS2, jak się okazało, trafił do zamkniętego kręgu odbiorców – branżowców. Nie próżno szukać go w sklepach,)

Łukasz Szluka, Zabrze

PE-RPG

Nagroda: memorka

„[...] Onegai Shimasu, HIV. Ty stary zg(Red.)ziolu! Z początku mocno się zastanawiałem nad sensem korespondencji z zupełnie obcymi ludźmi, ale dziś już wiem, że wcale nie jesteście mi obcy. Co ja bym zrobił, gdyby Was nie było? Gdyby nie było „Grupy 69" i tego Waszego szmatławca? Ale może od początku ( ) Gram od kiedy pamiętam. Pierwszy sprzęt dostałem, gdy kierownica od roweru niefortunnie przebiła mi kulosę – leżałem ne chacie znudzony, i choć czasy nie były to łatwe (mam 25 lat), ojciec zatroszczył się o zabicie nudy. Ataryna miała power niezłemskil. Potem Spectrum, SNES, PSX, PC... wreszcie 2xPS2 i Draamcast. Zanurzyłem mozgownicę w świecie rozrywki gier wideo na maksa, zapominając o rzeczywistości. Popełem w skrajność. Pewnie nadal bym siedział przed TV, spasiony jak knur, zarośnięty jak łocha, z puszką browaru i kiepami wokół, gdyby nie dziewczyna którą poznałem. Ile ona miała w sobie wdzięku (nadal ma!) – taki cukiereczek. To było dwa lata temu, gdy przećpany grami (i nie tylko) natknąłem się na tę niewiastę. Ona zmieniła moje życie. Cały sprzęt poszedł się kochać, a ja zabrałem się za siebie. Wszystko w imię miłości, o której z biegiem czasu zapomniałem. Dziś ważę tyle co należy, ćwiczę aikdo i jogę, pływam, biegam, jeżdżę na rowerze, uprawiam Power Walking (wkrótce Nordic Walking), ćwiczę aerobik. To jest moja gra – niczym w RPG-ach rozwijam swoje umiejętności – nie mają się mnie kontuzje, niczego się już nie obawiam i myślę ze życie jest piękne! Ale jedno wciąż pozostało we mnie – siedzi gdzieś głęboko, przyczajone, czeka na odpowiedni moment, by powrócić: chęć grania w gry konsolowe. Dzięki Wam, drodzy zg(Red.)ziole, nie straciłem jednak całkiem kontaktu z moją największą pasją, i za to bardzo Wam dziękuję. Z utęsknieniem oczekuję kazdego nowego nr PSX EXTREME, wiedząc ze będę się świetnie bawił. Skąd Wy się wzięliście?! Dzięki że jesteście i trzymajcie się ciepło! ( ) Morał z mojej opowieści jest taki, żeby Gracze w całej Polsce (i nie tylko) uważali trochę na swoje hobby, jakim jest granie. Nie zapominajcie o życiu codziennym, o rzeczywistości która Was otacza, o ludziach którzy są wokół Was – to oni czynią Was takimi, jakimi jesteście. Rodzina, przyjaciele, znajomi –

RODZYNY

Nie kazdy musi być kolejnym Kochanowskim lub Mickiewiczem, nie każdy musi władać słowem pisanym na poziomie „Pro", jednak odrobina zdrowego rozsądku by się przydała. Niestety, niektórzy Czytelnicy PE za grosz nie mają tego ostatniego, w efekcie czego piszą co im ślina na długopis/klawiaturę przyniesie. Oto kolejna porcja "smiechu na sali" + „wyuzdane śmieszności" (zadne tam debilizmy, ale kawałki warte zapuszczenia zurawia). Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).□ [hiv]

■ „Istnieje na Dreamcaste Div-x. Jak tak to jak wygląda, czy odtwarza nowe filmy?" TuTo, e-mail
■ Słyszałem, nie wiem czy to plotka i nie sprawdzałem ze można do pe2 podłaczyć twardziela z laptopa. Może wy coś otym wiecie?" JP
■ „Mój kolega kiedys powiedział >>Wiecie co... Piraci zarabiają więcej niż oryginalni!!!<< Spoko no nie?" Oba
■ „A dlaczego piszę do Ciebie, e nie na przykład do Ściery? Bo to przecież Ciebie boi się co trzeci nastolatek rozpoczynający życie płciowe, podczas gdy Ściery co najwyżej dzieciaki w podstawówce (a i tak tylko w konfiguracji Ściera+Pani sprzątaczka...) (...) I jeszcze jedno - dlaczego Koso to Debeściak mniejszy? To kto w redakcji ma większego?" TomisH
■ „Ile tak na oko będzie kosztował PS3, I będą kosztować gry na PS3. Ile będzie tez kosztował XBOX 2. kiedy się on ukaże i Ile będą kosztować na niego gry, tak w przybliżeniu?"
■ „Mam bardzo wazne pytanie. Jaki numer bedzie miał nestepny PSX Extreme?" Żet
■ „Konsola została zrobiona spycjalnie do grania a komputer do innych zeczy. Więc to konsola powinna królować ale na szczęście jest na odwrót" (z pecetowaj grupy dyskusyjnaj)
■ „Cze Hiv! Gratulacje syna, mogłeś mu dać na imię Raymen ewentualnie Dante, ale Kacper tez moz być. P.S. Z jakiej to gry (Kacper), bo się nie orientuje ?,-)" Baka and Klemens
■ „pszepraszam kciałem się państwa za pytać czy macie kody i opisy do gier jak macie to napiśćie domnie myśle że państwo pszyśleć mi jakeś kody kiedy bede kciał to muj adres... czekam!!!"
■ "Wasze pismo powinno być drukowane na papierze toaletowym, nikt wam wtedy nie powie ze sie nie rozwiązacie.)" Darek
■ „Pozdrówcie Myszaqa – to największy poje**a na świecie. Ech wszyscy jesteście poj****i i za to Was kocham – Ile bym dał, żeby być wśród Was, nawet nie wiecie ' Yoginsan
■ Po ponownym przeczytaniu stwierdzam, że ten list jest bezpłciowy dla tego dodaję jeszcze jedną prośbę >>panie Hiv niech pan nie robi ze mnie jakiegoś debila miesiąca!<<" Tenchi

Listy - skrzynka

DYSKRYMINACJA XBOXA?

„[...] Zauważyłem ze ostatnio dyskryminujecie Xboxa. Nie dajecie tylu recenzji ile przed kilkoma miesiącami, a w ogóle to nie staracie się pisać przy recenzjach multiplatformowych o tym, ze wersja na X-a jest najtapsza (bo tak jest). Gdzie recenzje RED FACTION 2 i STATE OF EMERGENCY??? [...]" Kielon, Warszawa

Litości. Co najwazniejsze - nie dyskryminujemy zadnej platformy. Skupiamy się na GRACH, niezaleznie od platformy docelowej (kochamy gry, po prostu!). A ze nie wszyscy zg(Red.)zi przepadają ze wybranymi sprzętami – to nie ma nic do znaczenia (o gustach się nie dyskutuje). Fakt ze ostatnimi czasy na łamach PSX EXREME nie ma wiele recenzji gier na X-a znaczy tyle, iz nie ma zbyt wiele gier na X-a w ogóle. Ostatnio zerządził GCN, na którego wydanych zostało kilka megahitów, co stanowczo nie wynika z naszego widzimisię, lecz z sytuacji panującej akurat na rynku. Dlaczego nie ma wspomnianych przez Ciebie recenzji? Bo to są konwersje, a w PE pierwszeństwo mają TYTUŁY NOWE, toteż recenzje portow w większosci przypadków ograniczyć się musza jedynie do krótkiego komentarza i wypunktowanie różnic (swoją drogą – praca dla głupich). Co bys się poczuł lepiej - w bieżącym numerze PE znajdziesz „wzmiankę" o X-owych portach SOE i RF2. Nieco inaczej ma się sprawa w kontekście hitów - vide recenzja SPLINTER CELL w ubiegłym miesiącu. Jeśli nasi Czytelnicy nie są szowinistami (mało tego, nierozumnymi fanboyami), to powinni przeczytać recenzję wersji 'bazowej", a potem zapoznać się z krótką recenzją portu (wszak nie ma sensu powtarzać całego tekstu, tym bardziej ze sporo tytułów ma niezdrowo rozciągnięte daty premier w przedziale multiplatformowym. Mechanizm ten działa w obie strony - z PS2 na X-a i GC, a i z X-a i GC na PS2). Bądź bardziej wyrozumiały i rozpatrz problem nie tylko ze swojego punktu widzenia (...). Na szczęście niektórzy Czytelnicy PE (mam nadzieję, że większość) trzeźwo patrzą na świat.

„[...] Pragnę zwrócić uwagę, jak pokazało PSX EXTREME #69, że platforma na którą gramy stanowi drugorzędną sprawę - najważniejsze są gry. GaCek, który swego czasu został przyjęty przeciętnie, dostał maksymalną ocenę, a to dlatego ze wyszło dużo fajowych tytułów.

Dowodzi to o wyższości gier nad konsolemi i nie wiem czemu wiele osób traci czas na je***e dywagacje na temat "czy X jest lepszy od PS2?" i inne tego typu pierdoły [...]. Matausz, Lublin

PORNO

„[...] Gram i zajmuję się od pewnego okresu czasu (kilkanaście lat) i Was też czytam prawie od pierwszego numeru. W tym momencie oczekiwałes pochwał co? Otóż nie! Muszę powiedzieć, ze z całym growym światkiem dzieje się od jakiegoś roku coś niedobrego i dotknęło to również Was. Producenci gier bardzo często - by poprawić sprzedaz gier i nabić troszkę portfele - uciekają się do coraz bardziej "niskich" chwytow, aż w końcu złapią nas - wszystkich facetów - za jaja! Taka prawda... Trzeba powiedzieć, że przy okazji jest "naga". Tworcy gier idą nowym trendem, a fatyszystyczne Japonia coraz mocniej wdraża swoje "kulturowe ideały".

Postacie kobiece są coraz bardziej roznegliżowane, a ich etrybuty coraz bardziej widoczne. Wjazdy kamery na mejty. Taki w SC2 rozwality mnie dokumentnie, a w 2. stroju jej piersi mają fizykę worka kartofli i wielkość arbuza (tak z 5 kg). Mam już trochę na karku i nigdy nie widziałem (moja kobieta tez nie) takich cycówl Sorka, ale niech ktoś mi powie, jak z CZYMŚ TAKIM da się walczyć (albo biegać, hie hie,)?! Gracze relatywnie się starzeją, a u moich rówieśników takie animacje wywołują lekki

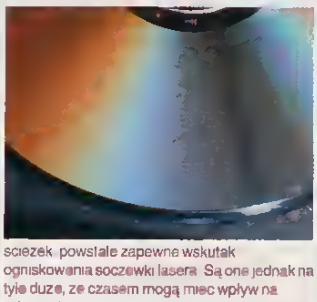
uśmiech. Już nie pozwolę zlewę na maksa. Tak, to było dobre dla 14 – 16-latków i ich to może podniecać, ale starsi faceci jak mają ochotę na samotną przejażdżkę, to kupują 'wampiora' (lub cokolwiek im podchodzi), niekoniecznie muszą oglądać takie rzeczy nawet w grach (w TV już jest wystarczająco duzo tego shitu), więc podniecanie się gołymi laskami w DOA czy półnagimi w SC2, BMX XXX czy DOAX, nawet w Waszym czadowym magazynie jest NIE NA MIEJSCU! Wszędzie dookoła czeka pokusa goła :) A te laski, która piszą do Was, mają bardzo dużo racji. Sorka, ale to nie jest męskie tylko chłopięce (czaisz, hormony i te sprawy). Weszą gazetę czyta również wiele kobiet (wierzcie w to lub nie, ale np. moja :) i osób przed 18. rokiem życia, których edukacja w tych sprawach niekoniecznie musi być przyspieszona do tego stopnia. Wierzcie mi, kobiety odbierają to strasznie negatywnie, czują się poniżane, obrzydzenie i czują się strasznie materializowane, tak jakby facetom chodziło tylko o seks. Na miłość boską, macie żony (chyba). a jak nie to jakiś tam kontakt z kobietami i nie czujecie wagi tego - Wasze córki, żony, matki, ciotki, babki, kochanki, nałożnice i panny spod budki z piwem są w ten sposób PONIŻANE! (...) Peace! [...]" ???, ???

Nie rozglądasz się za pięknymi kobietami (tylko i wyłącznie w celu ocenienie walorów estetycznych!)? Mam żonę, dziecko, ale na widok pięknej kobiety potrafię wygłosić komentarz „fajna laska" – i nikt nie wszczyna z tej przyczyny karczemnej awantury. W PE pokazujemy grową golizne, bo takowe w grach występuje. Doskonale zdajemy sobie sprawę z faktu, iz czytają nas rodzice młodych Graczy, działający w mysl zasady „przefiltrowane – może być". Taki tatuś jest w stanie ocenić, czy dana gra nadaje się dla jego beniaminka. Jesli uzna, że za duzo w niej golizny – szlaban (...). Jeszcze raz podkreślę, nawet podwójnie i kolorowym ezleczkiem, ze jesteśmy – zg(Red.)y – facetami z krwi i kości, ktorzy uwielbiają kobiety (nie licząc Playmane, a czkolwiek jesteśmy tolerancyjni i nikt nie sprawia mu przykrości z powodu odmienności). A kobieta czująca się

X - NAPĘDY

„[...] Mam kłopot ze swoim nowym X-klocem. Kupiłem go w styczniu bieżącego roku, ze sklepu który się u Was reklamuje w pisemku. Przez pierwsze dwa tygodnie nic nie robiłem, tylko grałem w DOA3. Apóźniej, z braku funduszy, do początku kwietnie nie grałem. Kupiłem oryginalną grę (w życiu X-a nie przerobiłem) CONFLICT DESERT STORM - tydzień temu, uruchamiając ją, pokazał się napis „Coś jest nie tak z tą grą, dysk jest brudny bądź uszkodzony". Zrestartowałem i zadziałało! Myślałem że to przypadek, ale następnego dnia to samo. Spojrzałem na płytę od spodu - a tam rysy. Skąd się one wzięły? Płyte szanowałem lepiej niz siebie samego. Raz gra się uruchamia, raz nie. Tydzień temu kupiłem DOAX - dzieła, ale dzisiaj był ten sam błąd co wcześniej. A na płycie widoczne są małe ryski (płyty naprawdę szanuje, mam mało kasy i nie mogę sobie pozwolić na niechlujstwo, są dla mnie święte). Czy jest możliwe, że Xbox rysuje te płyty w czytniku? Czy mój Xbox jest uszkodzony i powinienem go oddać (bo jest na gwarancji)? Czy Xbox ma to do siebie, ze takie błędy wyskakują i jest to normalna, a konsola jest dobra? Co w najgorszym przypadku może być zepsute i ile kosztować naprawa? [...]"
TPSA, e-mail

Zasięgnąłem w tym temacie rady u specjalisty – KILa (thnx!), który przegrzebał zasoby Sieci z pomocą lupy oraz mikroskopu elektronowego przyjrzał się temu i owemu, po czym wyciągnął stosowne wnioski. Całe zamieszanie nie jest bezpodstawne, bowiem podobnych pytań dostaliśmy ostatnimi czasy kilka, co niestety dowodzi, że plotka jaka pojawiła się swego czasu w Sieci nie jest tworem zaślepionych fanów konsol konkurencji - Xbox rysuje płyty. Nie są to rzecz jasna wielkie, rzucające się w oczy przy pierwszym łypnięciu szramy, lecz mikroskopijne rowki, biegnące równolegle do



ścieżek, powstałe zapewne wskutek ogniskowania soczewki lasera. Są one jednak na tyle duże, ze czasem mogą mieć wpływ na odczyt płyty, co ma miejsce w przypadku Twojej konsoli. Czy jest na to rada? Proponuję Ci zareklamować konsolę u sprzedawcy, jest to bowiem wada występująca tylko w niektórych egzemplarzach X-a, głównie modelach z czytnikiem Thomsona (1.0 - łatwo je poznać po U-kształtnym wcięciu w szufladzie napędu, Philips ma w nim dodatkowe kółko, Samsung zaś dwie dźwirki - patrz foto). Jeśli sprzedawca okaze się „spoko" (jak nie to w ryja!), to powinien przyjąć konsolę – pewnikiem wymieni wadliwy czytnik. Kalibracje raczej nie wchodzi w grę, chyba ze w profesjonalnym warsztacie, gdyż „siekierką i młotkiem" można zajechać czytnik na dobre, podobnie jak w przypadku PS2. Pewnym wyjściem jest tez przerobienie maszynki i przechowywanie gier na dysku twardym - rozwiązanie to jest nie tylko wygodne, ale i praktyczne (znacznie szybsze wczytywanie danych, brak ryzyka uszkodzenia czytnika), szczególnie ze cała operacja sprowadza się do wybrania odpowiedniej opcji w menu. Nie namawiam, jedynie informuję (...). Odnośnie profilaktyki, staraj się starannie sprzątać rewir wokół konsoli, ze szczególnym uwzględnieniem tyłow, gdyż pochłaniany przez wiatrek (cooler) kurz może niemieszać. Nic nie dzieje się od razu, ale i Rzym budowano „kilka" sezonów.

Napędy stosowane w Xboxie różnią się nawet „na pierwszy rzut oka", od lewej: Philips, Thomson, Samsung

Często zapominamy o tym co najważniejsze. Gry konsolowe są świetne – UWIELBIAM JE – ale wiem z własnego doświadczenia, ze popadanie w skrajności nikomu nie wychodzi na dobre. Nie oddawajcie życia grom wideo, nie dajcie się im rządzić – bawcie się, ale pamiętajcie, ze zabawa to nie wszystko [...]"
Jacek „Yoginsan" Kowalski, Zgierz

Edo-torpedo! (...) W zdrowym ciele zdrowy duch! Zaimponowałeś mi seno. Co prawda od dawien dawna propaguję aktywny wypoczynek, nałfaniam do odrywania się od konsolowego szaleństwa, ale z uwagi na lenistwo nie kozaczę jak Ty (w pozytywnym słowa znaczeniu). Życie nie można poświęcać rzeczom mniej waznym od niego samego (a nuz będą mnie cytować za kilkadziesiąt lat, hiehie!) (...) W nagrodę otrzymujesz Memorkę.

Listy - skrzynka

HC ROOM, czyli... Pokój Gracza!!!

HIV: Pamiętam czasy, gdy miałem totalną zajawkę na gadżety związane z tematyką gier wideo. Po dziś dzień mam na półce piłkę PlayStation, a dokładniej rzecz ujmując – futbolówkę reklamującą „This is Football", czapeczki, tasiemki, plecaki, znaczki, długopisy/pióra itp., z których zem dumny nad wyraz – w większości przypadków są to eksponaty na wagę złota, kolekcjonerskie, z totalnie limitowanych serii których próżno szukać w sklepach, również internetowych. Miałem zajawkę na inną formę wykazywanie się – ściany zajmowanego przeze mnie pokoju pokryłem od A do Z wycinkami z zachodniej prasy, tworząc w ten sposób oryginalny i niepowtarzalny kolaż. Z czasem, wszelkie postacie filmowe, piosenkarze i skąpo odziane laski zaczęły zakrywać wycinki z gier – postacie, shoty, kadry. Było młodzieżowo (...) Zainspirowany serią zdjęć nadesłanych przez mnć Dark Vincenta, postanowiłem dać Wam – Czytelnikom PE – szansę podzielenia się ze światem wizerunkami Waszych pokojów. Pokojów wyjątkowych, w których mecie „growe ołtarze", masę plakatów i podobna historie, a wszystko to związane z pasją – grami wideo.

Jeśli Twój pokój przypomina halę wystawową E3, ew. znacznie mniejszych rozmiarów ECTS – wykonaj zdjęcie/zdjęcia i podaślij do mnie, nie zapominając o podaniu namierów (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania).
Aby zaoszczędzić sobie pracy i zwiększyć szanse na opublikowanie zdjęcia – proszę o podsyłanie takowych w formie elektronicznej (skan lub bezposredni zrzut pliku z aparetu cyfrowego) drogą mailową, hiv@psxextreme.pl. Zdjęcie konwencjonalne – na adres Redakcji (patrz „stopka redakcyjne") z dopiskiem „Listy – HC ROOM". Najlepsze prace będą systematycznie nagradzane.

Ideą zabawy jest przedstawianie pomieszczeń, nie ludzi je zamieszkujących. Darujcie sobie zatem zwoływanie rodzinki lub kumpli i pstrykanie fotek. Zamiast tego, skupcie się na sprzęcie, „ołtarzach", ścianach (przede wszystkim ściany i design jako taki). Do roboty, fotki pstrykać! Czekam na Wasze prace! (...) Powyżej fragment pokoju wspomnianego Dark Vincenta, fotka stara, liczaca już 3 lata. Jak oznajmia autor obecnie miejsce monitora zajmuje combo konsola + TV.

ponizana na widok fotek wpół rozneglizowanych lasek z gier... hm, widocznie jest za kompleksiona. Co innego gdybyśmy ne łamach PE umieszczali wyszukane zdjęcia pornograficzne z ostrymi komentarzami... ale tak nie jest. (...) Kto uwielbia kobiety i nie jest pruderyjny??? Ręka w górę... Dla Was wszystkich bonus (o)(o). Ups... Na zakończenie kilka słów do mikrofonu od Czytelnika podzielającego 'politykę' PE:

„[...] Jak przewiduję, znajdzie się paru idiotów, którzy zarzucą Wam coś za te screeny z „rozbieranego patche" do DOAX. Otóż niech wiedzą - w tym także dziewczyna, która się rzucała z powodu Waszego... hmm... zboczenia (jak to ujęła) - ze jeśli pokazanie aktu damskiego jest dla Wes czymś poned normę społeczną, to proszę iść do laboratorium w USA i poprosić o zahibernowanie siebie na wieki, co by nie zawadzać w dalszej ewolucji innych ludzi. Mnie takie coś nie podniaca, nie uwazam tego za przejew pornografii w PE. To absolutna bzdura! Po pierwsze, rozbierany patch można potraktować jako ciakawostkę techniczną. Po drugie, wszystkie próby pokazania w PE hmmm „aktów tentegowatych" (np. pamiętne fotka Jina i Xiajki w TEKKENie 3, zrobione przez HIV a) są oczywiście legalne, jako ze to tylko „niedopetrzenie" autorow gry, a oni nie zakazali pokazywanie akurat takich "scen". Zresztą, to juz nie kwestia rysunku, lecz zwichrowanej wyobraźni erotomanow, gdyż podnieta czymś takim jest efektem właśnie ich wyobrezni. Ja to potraktowałem z przymrużeniem oka. A ci, ktorzy są ze wypełnieniem PE takimi obrazkami, niech się "wybrandzlują" (to działe) [...]"
Filmend, e-mail

IRYTACJA

„[...] Witam. Piszę do Ciebie ponieważ coś mnie wkurza. Tym czymś jest list Dantego zatytułowany "OLD". Oldschool jest rzeczą dla każdego inną. Dla ciebie OS to np. NES, dla kogoś innego OS to Amiga. Zależnie od tego, kto i kiedy się urodził. Jeśli ktoś urodzi się jutro, to dla niego za 10 lat PS2, Xbox i GCN będą oldschoolem. Dla mnie OS to PSX i N64. I co z tego, że się później urodziłem? To chyba lepiej, nie sądzisz? Będę dłużej od Ciebie Graczem i mógł zazyć nowości, których Ty juz nie zobaczysz. Będę grał np. w GTA10: THE NEW GENERATION, gdy Ty będziesz utrzymywał się juz z renty, a konsole sprzedasz, bo zebraknie Ci forsy ne jedzenie. Twój list uwazam za bezsensowny i niepotrzebny. Wkurzył mnie bardziej niż list prof. Anatona (ten to w ogóle ołałem). Temat zamknięty [...]"
Tomasz B., ???

Skoro zamknięty, to zamknięty:) Ja tam nie mam nic więcej do powiedzenia (na dziś dzień), wygrzebałem jednak interesujący list.

„[...] Pragnę podzielić się z Wami moimi spostrzeżeniami na tematy "okologowe" ponieważ ze względu na szecowny) wiek (pozdrawiam rocznik 1974) mam juz pewne doświadczenia sięgające czasów PONGa. Wobec powyzszego śmiem nazwać się oldschoolowcem, choć umierkowanym, jednak jestam przeciwny wprowadzaniu takich podziałów, ponieważ nikt nie jest w stanie wyznaczyć dokładnych granic początku czy też końca oldschoolu. Właściwie to g**** mnie to obchodzi, kto, kiedy i w co gra, proponuję aby wszyscy "prawdziwi oldschoolowcy" zastosowali podobną zasadę wobec siebie, a znikną podziały między Graczami ponieważ granie staje się powoli rozrywką wielopokoleniową i ponadczasową (...) Zgadzam się z HiV'em propagującym tolerancję dla młodszych Graczy, „a niech robią co chcą, przeciez zeliczam się również do społeczności ludzi nazywającej się bracią konsolową, więc powinnismy się dzielić fascynacją okresu przedpotopowego". Sam wolę czasem zaciorać w „Killer Instinct" (32 combo to istny orgazm) zamiast SOUL CALIBURa, pokazuję te "dziwne" jek na dzisiejsze czasy gry mojemu siostrzencowi i wywołują one nie mniejsze emocje co HALF-LIFE (...) Pozdrawiam i życzę przyjem. ULTRA COMBOOOOOO!!!!!, nej majówki (kuna, wyrwało mi się)! [...]"
Maciej Ł., Dąbrowa Górnicza

RUTYNA

„[...] Gram we wszystko jak leci, gdy mam wolny czas. I tak już od 10 lat. Tylko ze kolejna tytuły puszczam od niechcenia, bez emocji. Co się dzieje? Macie to samo? Czy tylko mi się wydaje, ze kiedyś gry były lepsze? [...]"
Jerek, Poznań

Obecnie gry są powszechnie dostępne: idziesz do kumpla – pecet, konsola, kino domowe, idziesz do sklepu branżowego – półki obiozone, a ściany obwieszone kolorowymi pudełkami, idziesz do supermarketu – wszystko, mozne nawet pograć za friko (od czasu do czasu, bo zdarza się, że zdemolowane standy nie nadają się do niczego. Echi). A kiedyś. Kiedys trza się było napocić, aby w ogóle wyczaić dobrą grę, że o posiadanych zasobach finansowych nie wspomnę. Ukazanie się DOBREJ GRY było OGROMNYM wydarzeniem, przysłowiowym „świętem w rodzinie". Obecnie gry nie są już tak przełomowe (sequele sprawdzonych tytułów sprzedają się jak ciepłe bułeczki – vide PlayStation 2) jak za starych, dobrych czasów... totez powszechnie panuje opinie, że „kiedyś ukazywały się lepsze gry". Jeśli jednak ktoś rozpoczyne swoją przygodę z grami wideo nie powinien w ogóle brać pod uwagę tego, co pie***ą „dinozaury" – powinni bawić się pełną gębą (...) Nie, nie mamy tego samego. dlatego robimy to co robimy:)

PRANIE MÓZGU OD RANA

„[...] Witam. Oglądając nowego EXTREME'a, nie spodobała mi się jedna rzecz, a mianowicie ilość zamieszczonych w nim reklem. Powiedzcie mi jedno: po jaką cholerę jest ich tak duzo?! W nowym numerze jest ok. 13 stron, które przeznaczyliście na reklamy! No, nie wiem, co

PCHLI TARG

Kupię SNES-a + okablowania (+wszystko co potrzebne by można było grać na nowych TV) + FF4, 5 i [najlepiej] FF6. Wymienię gre RIDGE RACER 5 (PS2) na fony ciekawy tytuł na PS2. Kontakt mi maniak@interia.pl

Kupię gre FRONT MISSION 2, obowiązuje wersja: angielska! Ewentualnie FMS w PAL'u. Kontakt: damian-gaworski1@wp.pl

Kupię tanią konsolę Dreamcast używaną, w dobrym stanie, bez dodatków (czytającą CD-R). Katowice i okolice. Tel. 0604 516 043, Rafał

Kupię giere na PSX'a pt. HARVEST MOON BACK TO NATURE (PAL). Oczywiście musi być ORYGINALNA i w dobrym stanie. Tel. (0532) 303 210 11, Mikołaj

Sprzedam konsolę PSX (przerobioną) SCPH 7502 + 40 gier + pad + Memory Card + pełna okablowanie, stan bardzo dobry. Cena 300 zł. Tel. 0602 581 000, Rafał

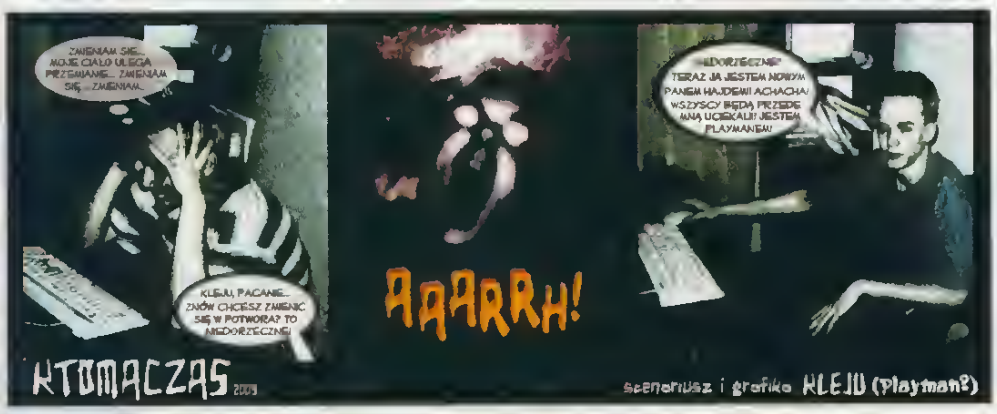
druga kartka jakaś reklama, czy Wem odbiło? Pamiętam ze kiedyś, za panowania PSX'a, reklam było zaledwie kilka, a teraz... Czy nie lepiej aby miejsce na reklamy zostały zastąpione jakimiś newsami, recenzjami, lub przez ich zmniejszenie zwiększyć ilość stron w kącikach itp. (albo jesteście zbyt leniwi i w taki oto sposób zapełniacie puste miejsce)? Jak tak dalej pójdzie, to za jakiś czas w PSX EXTREME będą same reklamy. Narka [...]"
Artur, Chorzów

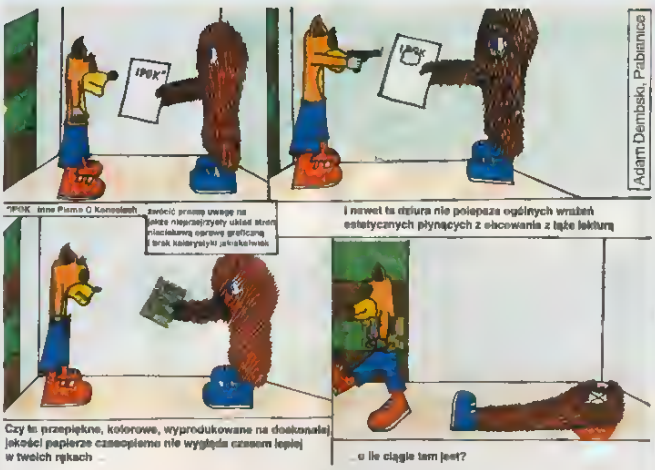
Nie lękaj się. Nie dopuścimy do tego, aby 50% (lub więcej) powierzchni pisma zajmowały reklamy, nie bój żaby. W temacie reklem mam do powiedzenia tylko tyle: a stałe 100 stron (czasami więcej) to by się chciało, tak? A że okładka jest lakierowa i coraz lepszy papier – tego nie raczysz odnotować? Niestety, to wszystko kosztuje, przyjacielu (dokładać do interesu nie mamy zamiaru, a jednak cena nie ulega zmianie). Interesujące, hm? Reklama dźwignią handlu – to wymyślili mądrzy ludzie, znacznie mądrzejsi niż my.

GŁUPI LIST

„[...] Jak to ktoś ostatnio ujął - będzie to list głupi, czyli o wszystkim. W zasadzie chciałem Was pochwalić. Czytam PE od kilku numerów (czasem kumpel mi czytał) Wasze wys*ane teksty - yo cycu!), bo dopiero od kilku miechów mam konsolkę (X), i muszę rzec, że jeszcze nigdy nie spotkałem się z takim klimatem, jaki gości na łamach PE. Zanim kupiłem konsolę byłem (i wciąż jestem) zagorzałym pecetowcem, co się wiąże z czytaniu pisemek o pojęciu ogólnym: PC. Ale zapomnijmy o magazynach hardware'owych, skupmy się na growych. Kiedyś czytałem SS, Gambiera, ostatnio CDA. I jedynie w pewnym procencie stary i nieistniejący już SS dorównywał Wam klimatem. Chodzi mi głównie o luźne podejście do całej sprawy... w gazetkach pecetowych wszystko jest takie powazne... Jak na jakimś cholernym pogrzebie:). Reasumując, postarajcie się nigdy nie zatracić klimatu! Nie tylko członkowie redakcji, ale i Czytelnicy... W końcu my też tworzymy PE (teoretycznie) (...) BTW. Jedno co mnie denerwuje, to ciągła nienawiść konsolowcy - pecetowcy. Zawsze się znajdzie list od typka, co próbuje usilnie udowodnić że ci co grają na piecu to lamusy, itp. itd. Ludzie, pokój (choć sam jak kiedyś nie miałem X-a, konsolowcy wydawali mi się jacyś tacyś nie teges, ale teraz to już do zadnej grupy nie nie mam :)!! (...) HIV, nie przejmuj się typami co Ci zarzucają, że jesteś zbyt chamski... Im więcej ostrych i głupich tekstów, tym zabawniej. Ja jestem zaj[...]"
SpydeRR, e-maii

Błądziłeś błądziłeś... aż w końcu trafiłeś. Zastanawia mnie od dobrych kilku lat jak to możliwe, że ludzie nie mający pojęcia o konsolach wyzywają je najgłośniej? Siedzi taki parafian co wieczór przed komputerem i męczy namiętnie kolejne strategie (tak to z reguły bywe, nie każdy bowiem ma budżet mogący sprostać wymaganiom sprzętowym niezbędnym do odpalenia np. kolejnego DOOMa...), nie mając fioletowego pojęcia o konsolach. Dla rozluźnienia, w ramach przerwy, łączy się z internetem i przyłącza do dyskusji na wybranym forum, gdzie akurat walkowany jest temat „konsole kontra pecety". No i co robi? Wygłasza stek bzdur, czując spełnienie, po czym kontynuuje zbieranie surowców i wytwarzania tysięcy jednostek. Naturalnie, nikomu nie chcę odbierać prawa do wygłaszanie własnych opinii, ale – na rany Chrystusa! – aby głosić trzeba





mieć wiedzę popartą konkretnymi doświadczeniami. Ja – Gracz z pokaźnym stażem – jeko ze „zaliczyłem" juz sporo tytułów, mam dostęp do wszelkich mozliwych platform, mogę głośno powiedzieć, ze PC jest fuj – aczkolwiek wcale tak nie twierdzę (kochane doomowce!)

S(N)AKE Z NOKII

[ ] Chciałem poruszyć treści moralizatorskie gier i podejście do Graczy jakie reprezentują niektóre osoby wypowiadające się w „Listach" ( ) Nigdy nie byłam Graczem, w kazdym razie tak mi się wydawało [teraz jestem (experience 730 dni)] Poczułem się dziwnie zaskoczony, gdy siedziałem w świątyni dumania i doszło do mnie ze przeciez gry towarzyszyły mi zawsze, a dopiero teraz dostrzegłem to co najwazniejsze - pomagają żyć i w pełni cieszyć się życiem Przypomniałem sobie ze ta gra na której grałem w "żabie skoki" i inne popierdolkowate tytuły to przeciez było Atari A hendheldy z „wołkiem i zajcem" (jedna z moich ulubionych)? Powiedzieć chcę przez to, ze chociaz człowiek nie wie, to mimo wszystko giery otaczają go z kazdej strony Niekoniecznie giery konsolowe lub na PC, spójrzmy chociaz na takiego >>Snake'a<< na Nokii Stwarza ło poczucie trochę dziwnie bliskie obrazowi Matrixa, co nie)? ( ) Teraz przejdę do treści moralizatorskich przez ta wszystkie lata nieświadomego grania byłem i jestem dobrym uczniem, e niemałą zasługę mają tu gry - chodzi przede wszystkim o granie na pamięć, refleks, naukę liczenia czy zgłębianie tajników j angielskiego A co do wypowiedzi osób zwanych laikami, które twierdza ze giery są be i w ogóle, to niech mnie pocałują, bo chyba nie grali w zadnego eRPeGa. . Toż to prawdziwa kopalnia zachowań, uczuć, charakterów i nauka rozroznianla co zle i dobre [ ]" Eden_majster, ???

Ze gry towarzyszą nam na kazdym kroku – o tym juz pisałem, podpierając się takim argumentem jek choćby „Millonerzy" (podswiadomie wybierasz prawidłową – wg Ciebie – odpowiedz, nie licząc na profity, raczej dla własnej przyjemnosci) Co się tyczy Matrixa – oj, pogłówkuj jeszcze trochę pogłówkuj „Matrix has You"! ( ) Mnie również mogą cmoknąć w pompkę tajkonicy rzucający herezje z łatwością porównywalną do kopnięcia karła w czoło. Ze nie kazdego bawi balet, teatr i opera, to wcale nie świadczy o fakcie iz jest jednostką głupią, prymitywną. No tak

ODDAWAĆ GBA!

[ ] Ostatnio kupiłem nowy model „adwensa" koloru srebrnego Ale ktos mi go ukradł Przypadkiem widziałem identyczny na zdjęciu u Was w gazecie Mam nadzieję, za obejdzie się bez policji i oddacie mi go z powrotem Dlatego podaję mój adres [ ]" Michał, Reszel

No to pięknie, wydało się i poszło w świat rzakla zrozpaczona matka

PE VS. ANALFABECI

[ ] Cześć debile! Nie chce mi się marnować pióra na pisanie o Was ale nudzi mi się chołernie i nie mam nic lepszego do roboty Sierściuch napisał, ze mozne Was krytykować wiec zrobię to z najwyższą przyjemnością Kiedyś czytałem Was od "deski do deski" ale teraz zastanawiam się czy nie przestać kupować tego Waszego szmatławca Właściwie uwazam, ze wszystko jest w nim do *** Ale po kolei Wasze recenzje są straszne A wiecie dlaczego? Sami nie wiecie czego chcecie Z jednej strony chcecie zachować dawny humor, a z drugiej nieco spoważnieć i sprawiac wrazenie rzetelnych profesjonalistów Mozecie się cmoknąć, bo i tak Wam to nie wychodzi Recenzje wiaią nudą i powtarzaniem wyświechtanych słówek i tekstów Zamiast skupić się na jakichś fajnych pomysłach na napisanie recki, u Was zawsze to samo, lamusy wstęp nudny opisik gry i zakończenie Do tego prawie zawsze taka sama kolejność fabuła, grafika i muzyka Rzygać mi się od tego chce Nie stać Was na coś więcej? A już najbardziej schematyczne recenzje piszą Star, Shiva i Myszaq - Ci goście skończyli w ogóle jakieś szkoły? Są beznadziejni A Wasza tzw "rzetelność" to zwykły mit - jesteście zbieraniną nic nie wiedzących o grach łam

Dziadu: Dziękujemy Ci bardzo za poświęcenie w dziedzinie rozpoznawania naszych rozdwojeń jaźni i skołowanej psychiki ale nie potrzebujemy rad od takiego gałgana jak ty Do konkretów jednak recki w kazdym piśmie (nie tylko konsolowym) po 70 numerach mogą wydawać się czasem schematyczne, szczególnie ze piszą je Ci sami ludzie którzy mają jakies ustalone przyzwyczajenia językowe Trudno się dziwić Ich autorzy starają się jak mogą, a efekty tej pracy widzicie co miesiąc Każdy ma prawo do swego zdania na ten temat Co do szkół i ich konczenia spodziewam się ze w rozmowie ze Starem nie zrozumiałbys ani jednego słowa Nasz "gość od tabelek" uzywa takich, których Ty prawdopodobnie nawat nigdy nie słyszałeś

Sprawa następne wasza osławione "publicystyka" Musiałem to słowo wziąć w cudzysłów, gdyż pasuje ono tylko w ten sposób do Waszych wypocin Wszyscy u Was na forum internetowym tak sobie chwalą tę waszą pisaninę, a ja w ogóle nie wiem dlaczego To muszą być jakieś bezmózgi totalne! Przeciez to stek bzdur Dwaj naczelni "publicyści", Dziadu i Mazur to dno totalne Juz lepiej by mi mieszkanie wyremontowali, a nie brali się za pisanie Poza tym jak to się dzieje, ze nigdy się z nimi nie zgadzam i zawsze mam inne zdanie? Poza tym Dziadu jest z Warszawy i kij mu w oko Ani jeden tekst tych dwóch delikwentów mi się nigdy nie podobał - skąd wy wzięliście tych ludzi? A ostatnio jeszcze Shiva zaczął się wymądrzać Juz niech lepiej pisze te swoje beznadziejne recki No i jeszcze te Wasze kąciki tematyczne i hardkor Co za syf! Hardkor, który na początku był nawet fajny, teraz stał się po prostu idiotyczny. Informacje o rzeczach nikomu nie przydatnych Kącik tez skandaliczne Nic się w nich nie dzieje Najgorszy jest kącik wyścigowy Nigdy nie lubiłem Gamery, ale kiedyś przynajmniej coś tu się jeszcze działo A teraz? Kolejne „czasy", w których już chyba nawet sam Gamera się gubi Ktoś jeszcze wie o co w tym chodzi? Bo ja nie. To samo z kącikiem RPG nic, zadnych artykułów ani newsów Po prostu nie ma co czytać A kącik sportowy to po prostu dno Ono poświęcone tylko serii PES Jedynie kącik bijatyk jako tako się trzyma - byłby jeszcze lepszy, gdyby Kali nie jarał się kazdym rysowenym mordobiciem od CAPCOM

Dziadu: Żal mi ciebie, stary. Dopiero zrozumiałem Twój problem i nagle strasznie mi się smutno zrobiło, boś biedny Ty po prostu nie umiesz jeszcze czytać! Wkurza Cię fakt, ze trzymasz co miesiąc kolorowy, pachnący numer PE i nie masz pojęcie jaka jest jego treść. To straszne i w obliczu tego przykrego faktu jestem Ci nawet w stanie wybaczyć te wszystkie obelgi pod naszym adresem Wszak nie wypada się wyzywać na analfabecie Oziwię się tylko, ze twojej mamie chciało się pisać te bzdury, ktore jej dyktowałeś (bo przeciez sam nie umiesz pisać) A co do działalnosci Shivy na łamach PE powiedz po prostu, ze goscie nie lubisz i będzie jasna sprawa W końcu nie kazdy go musi lubić, no nie? Ale nie pisz, ze to co robi jest beznadziejne, bo robisz z siebie idiotę Amen

Rozwiązanie konkursu Rayman 3 z nr. 68

Negrody otrzymują:
Tomasz Kerpiński z Bydgoszczy otrzymuje grę Rayman 3 (PS2)
Sylwia Kosiorek z Pasłęki otrzymuje grę Rayman 3 (GC)
Tomek Sadlak z Głuchołaz otrzymuje grę Rayman 3 (GC)

Kolejna edycja zlotu miłośników konsol z grupy dyskusyjnej pl.rec.gry.konsole.

W dniach 02.05 - 04.05 2003 r odbył się kolejny zlot konsolowy zorganizowany przez zgraną ekipę z pl.rec.gry.konsole. Tym razem zjechali się Grecze głównie z południowo-zachodniej części Polski, by zaatakować kompleks domków wypoczynkowych w Obornikach Śląskich koło Wrocławia. Przez trzy dni wesołe brygada zarzynała platformy nowej generacji (bez GCN), wliczając w to GBA i uzupełniając Dreamcastem orez różnymi akcesoriami - kierownice, kable LINK itd. Na porządku dziennym były walki w SOUL CALIBUR 2, wyścigi w GRAN TURISMO 3, CMR3, mecze w NBA 2K3 i turnieje w PES-a. Nie obyło się też bez sesji MOTO GP z załączonym cheatem "Ring Ding Ding", przez co ludzie z sąsiedujących domków zaczęli się zbiegać, co by sprawdzić przyczynę tak głośnych salw śmiechu. Oczywiście męczone były także inne gry idealnie nadające się na takie imprezy (np. HOT SHOTS GOLF 3), ale nie sposób ich wymienić - tym bardziej, ze dane mi było zawitać tylko na pierwszy dzień zlotu wraz ze swoją towarzyszką życia (buziaczki Kasiu). Do tego oczywiście masa dyskusji "po kilku głębszych" dotyczących gier i rzeczy związanych z konsolami i grupą PRGK. Było bardzo wesoło i na luzie. Pierwszego dnia szczególną uwagę przykuł sąsiedujący z ' console house" goralski domek, do którego sprowadziło się oslem bardzo radosnych kobiet. Jak się okazało, kobitki urządzały sobie właśnie wieczór panieński, więc koniec końców musiało dojść do zintegrowenie obu siedzib - w miło przesączonej alkoholem nocnej atmosferze) Tutaj przytoczę tylko pewien cytat dobrze obrazujący ta wydarzenia - dwie wypowiedzi Sentinela

1) "No i jeszcze Shinek zrobił furorę u pewnej 25-latki "Ty naprawdę masz TYLKO siedemnaście lat...? Hmmm ..." - mówiła, głaszcząc go po ręku) Mina Shinjego zdradziła wszystko - podobało mu się i był gotów zostawić nawet NBA 2K3 "

2) I do uzupełnienia - pewien iście konsolowo-hardcore'owy tekst Chorego, gdy całkiem ładna i miła dziewuszka zaczęła się do niego przystawiać, namawiając do odłożenia pada... Chory był stanowczy "Odsuń się, bo mi piwo wylejesz")

Taak... Zlot był bardzo udany. A w tym roku z pewnością będą następne! [kali]

Ekranik firmy JoyTech do konsoli GameCube

Wybierając się np do babci nie zabierzemy dużego TV, by móc pograć na GC, tym bardziej nie pogramy na nim w samochodzie JoyTech, który zajmuje się produkcją różnych peryferiów do wszystkich konsol, stworzył ekran do GC Jest to nakładka (w kolorze czarnym lub fioletowym) składana na pół, złożone z dolnej obręczy (która przyczepia się na wierzch GaCka, zostawiając miejsce na wlot mini-CD) oraz górnej części z monitorem Niestety konstruktorzy z JoyTecha nie przewidzieli, że ktoś będzie grał na bezprzewodowym padzie, więc po podłączeniu odbiornika z WaveBirda obręcz niechlujnie odstaje od obudowy

Ktoś nie przewidział, że odbiornik pada WaveBird nie pozwoli dla końca zaskoczyć obudowę, w związku z czym powstaje się duża szczelina.

Pod ekranem znajdują się dwa głośniczki, regulator głośności, przełącznik Surround/Stereo, regulator jasności obrazu i on/off Muzyka i dźwięk we wszystkich grach są bez żadnych zakłóceń czy szumów Dodatkowo po bokach znajdują się 4 wejście na słuchawki, w których również słychać dobrej jakości dźwięk By zasilać ekran, wystarczy podpiąć specjalną przejściówkę (jest w komplecie) do GC i do tego wpiąć kabel zasilający z „kostki". Prąd przechodzi przez drucik zasilając ekranik, a następnie do konsoli. Podobnie można podpiąć zasilacz przystosowany do gniazdka w samochodzie (również w komplecie), aw - osobno do ekraniku - zwykły zasilacz z odpowiednim ustawieniem polaryzacji i napięciem równym 12V. Niestety, w komplecie nie ma akumulatorka Ekran to kolorowa, 5,6" (14 cm) matryca TFT działająca w 50/60 Hz Kabelek Audio/Video jest zamontowany na stałe w monitorze, by nie można było go podpiąć do innej konsoli Końcówkę tego kabelka podpinamy w to samo miejsce, co kabel analogowy

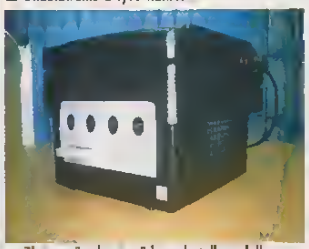
Jakość obrazu jest poprawna, przynajmniej dla pojedynczego Gracza siedzącego na wprost monitora Większość tekstów w grach da się odczytać, ale zdarzają się momenty, gdy napisy są zbyt rozmazane Gorzej ma się sprawa z „ciemnymi" grami, jak RE0, które prezentują się znacznie gorzej, a i kąt widzenia zmienia się w tym przypadku DRASTYCZNIE Innymi słowy grając w RE0, kąt patrzenie wynosi ok 30 stopni (trzeba siedzieć centralnie), podczas gdy w MARIO SUNSHINE - ponad 120 stopni (widzi dobrze nawet kolega siedzący obok). Paradoksalnie ekran bardzo dobrze sprawdza się w nocy, ponieważ cała powierzchnia jest równomiernie podświetlona

Monitor dobrze „zachowuje się" w terenie, np podczas jazdy samochodem. „Kostkę" z ekranem kładziemy na kolanach lub przy stopach Podczas jazdy trzeba uważać by urządzonko się nie przewracało podczas gwałtownego hamowania – najlepiej podłożyć coś z tyłu lub trzymać nogami. Musimy również uważać na wtyczkę podpiętą do gniazdka, bo po drobnym poruszaniu może zresetować konsolkę (...) Gra jest warta świeczki - nic nie zastąpi pływania po morzu w ZELDZIE podczas długich podróży samochodem (jako pasazer oczywiście)

Cena urządzenia nie jest zadowalająca - wynosi ok 520 zł [NMX]

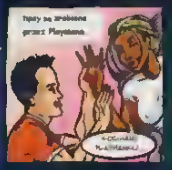
■ Okablowanie z tyłu konsoli

■ 'Panel regulacji' znajdujący się pod wyswietlaczem


■ Złożony "podwyższa" konsolę tylko o kilka cm

■ Jasne i kolarowe gry lepiej zdają egzamin

TIPSY



STATE OF EMERGENCY

Podczas gry wkiep te oto kombinacje (uwaga, jeśli nie dzielają - wciśnij pauzę i wkiep podane niżej kombinacje):

C, R, W, L, A - jesteś mały
C, R, W, L, Y - jesteś duży
C, R, W, L, B - jesteś normalny
W, W, R, R, A - wszystkie bronie
W, L, C, R, Y - niekończąca się amunicja
W, L, C, R, A - nieśmiertelność
W, L, L, L, W, A - wybór poziomu
←, ←, ←, ←, Y - zakończenie danej misji

L = lewy trigger
R = prawy trigger
W = biały
C = czarny

The SIMS

W głównym menu wciśnij oba triggery, a odblokujesz cheat menu. Tarsz wkiep te oto kody

MIDAS - odblokowuje wszystkie gry dla 2 Graczy, przedmioty oraz skóry
FREEALL - wszystkie przedmioty za darmo
PARTY M - odblokowuje tryb "Party Motel"
SIMS - od razu możesz grać w trybie "THE SIMS"
FISH EYE - widok z pierwszej osoby

PRIMAL

Wpisz MONSTROUS w cheat menu (nie zapomnij wcianąć ■) a następnie wgraj stan gry bądź rozpocznij grę od początku - nieśmiertelność

Wciśnij i przytrzymaj w głównym manu przez 5 sekund kombinację L1+L2+R1+R2 - wszystkie bonusowa materiały

Na ekranie z wyborem zawodnika przytrzymaj jednocześnie L1+L+R1+R2, a następnie szybko wkiep jedną z poniższych kombinacji:

DJ Vendetta

Aril: ✕■▲●■
Briggs: (alternatywny kostium) ✕▲●■●
Briggs: (alternatywny kostium) ✕▲■✕●
Carla: ✕■✕✕✕
Chukklez: ■■▲✕●

GAME BOY ADVANCE TIPSy [pLaYmAn]

James Bond 007 NightFire

Podczas gry wciśnij pauzę i wkiep

R, ←, L, →, ↑, SELECT, → - 500 pocisków
R, ←, L, →, ↑, SELECT, L - śmieszne głosy
R, ←, L, →, ↑, SELECT, ← - nieśmiertelność
R, ←, L, →, ↑, SELECT, R wszystkie poziomy

Po wpisaniu imienia, kiedy ujrzysz napis READY, przytrzymaj L i wkiep szybko te oto kombinacja:

X, B, X, B - ABA baskatbali
B, Y, X, X - wszystkie atroje
X, X, X, Y - wybuchowe obręcze
B, B, Y, Y - niekończące się turbo
B, Y, Y, X - wszystkie legendy NBA

NBA Street Vol. 2

Po wpisaniu imienia, kiedy ujrzysz napis READY, przytrzymaj L1 i wkiep szybko te oto kombinacja:

● ■ ● ■ - wszystkie parkiety
■ ■ ▲ ▲ - niekończąca się turbo
● ▲ ▲ ● - WNBA Ball
■ ▲ ▲ ● - wszystkie legendy NBA
● ● ● ▲ - wybuchowa obręcze
■ ▲ ● ● - wszystkie stroja
▲ ● ■ ▲ - łatwe rzuty

X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

W głównym menu wkiep te oto kombinacje:

B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z - wszystkie wstawki FMV
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z - wszystkie kostiumy
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z - wszystkie pliki "Cerebro"
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z - wybór poziomu
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z - cheat menu

L = lewy triggar
R = prawy trigger

W głównym menu wkiep te oto kombinacje.

▲ ● ▲ ■ ■ ■ L1+L2 - wszystkie kostiumy
▲ ● ▲ ■ ■ ■ R1+R2 - wszystkie pliki "Carebro"
▲ ● ▲ ■ ▲ ●, L1+R1 - wybór poziomu
▲ ▲ ● ● ■ ■ ● ●, L1+R1+L2+R2 - cheat menu

W głównym menu wkiep tę oto kombinację, a wszystko zostanie odblokowane: X, L, X, L, X, X, L, R, X, L, X, L, X, X, L, R.

L = lewy triggar
R = prawy trigger

Po rozpoczęciu gry udaj się do "hacking system" i wklej komendę umożliwiającą 'czitowanie' (CHEATS) Teraz wkiep te oto kombinacje:

1DDF2556 - niekończąca się amunicja
0034AFFF - maksymalna siła

ENTER THE MATRIX

Piła

POLOWANIE NA KOTY